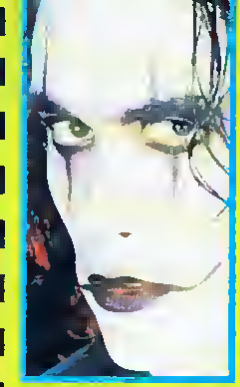


¡ENTREVISTA EXCLUSIVA CON STEPHEN KING!

FANGORIA

NUM. 34 400 PTAS.

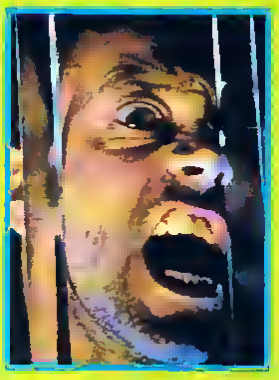
LA REVISTA DE TERROR MAS VENDIDA DEL MUNDO

THE CROW (EL CUERVO) ALZA EL VUELO

COBERTURA TOTAL:
- TRAS EL ESCENARIO
- TRIBUTO A B. LEE
- VISION CRITICA

NOSTALGIA: EL FRANKENSTEIN OLVIDADO DE BELA LUGOSI

LOS HORRORES DE HONG KONG



TERROR EN EL HOSPITAL BEYOND BEDLAM

MEX. N$ 8.00

R 414090 100625 00034

ediciones zinco

COMO SE HIZO LA MINISERIE DE TERROR

THE STAND

ATERRADORES, BRUTALES, MILITARISTAS Y ESCLAVOS DE SU HONOR

ASI SON LOS MINOTAUROS DE TALADAS

¿Te atreves a enfrentarte a ellos?

Un nuevo módulo de juego de

DragonLance

FANGORIA

TRIPAS

15 **UN ROSTRO INOLVIDABLE**
De los clásicos dc los años cincuenta al cinc «B» dc los años setenta

22 **HOSPITAL DEL TERROR**
Un filme en la mejor tradición británica

26 ***TE CROW* VUELA POR FIN**
De los cómics a la pantalla: nacc un nuevo héroe

32 **STEPHEN KING HABLA DE *THE STAND***
Tras mnchas adaptaciones dc otros, King hace su guión

38 **UNA CRITICA: *THE CROW***
Estudiando la película en profundidad

40 **UN APOCALIPSIS TELEVISIVO**
A Douglas Winter le cncanta la serie

46 **EL PEQUEÑO GRAN HOMBRE**
Tsui Hark se pone tras la cámara

52 **EL FRANKENSTEIN OLVIDADO**
Fue el primer plan de la Universal

56 **LOS CHICOS DE LOS PERIODICOS REPARTEN MUERTE**
No es una película de horror

60 ***ALCHEMY*, *FULL MOON* Y LA MAGIA VISUAL**
¡Lo que se puedc hacer con efectos especiales!

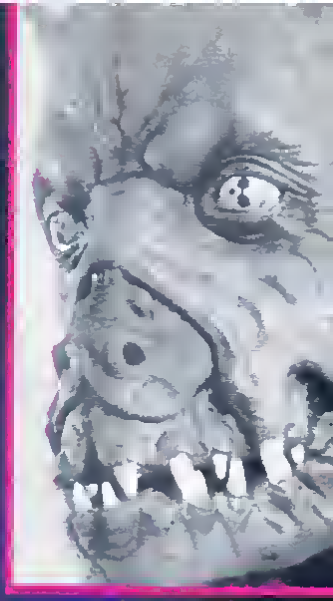
SANGRE

6 **LA INVASION DE LOS MUERTOS**
Las últimas novedades del pavor

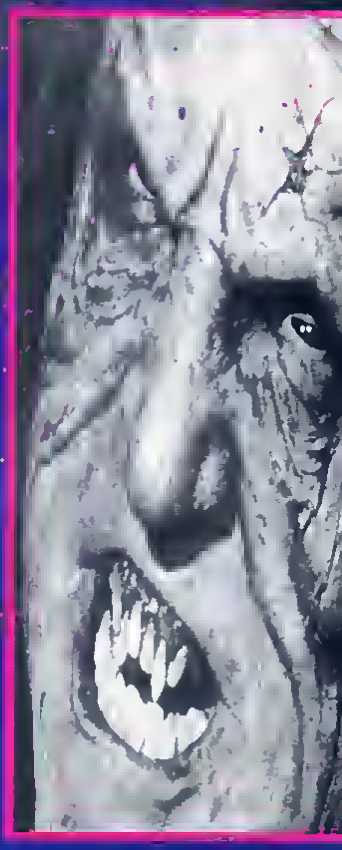
8 **LAS CARTAS DEL AVERNO**
Las patéticas cartas de los lectores

10 **LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS**
Páginas que supuran espanto

12 **DELIRIOS Y BABEOS**
La opinión dcl más allá (del Atlántico)



Página 38



Página 26

Responso

FANGORIA
NOVIEMBRE Num. 34

EDICION EE.UU
Director
ANTHONY TIMPONE
Director ejecutivo
Michael Gingold
Director de arte
Len H. Leake
Redactores
David McDonnell,
David Hutchison,
Maureen McTigne
Scott Briggs

EDICION ESPAÑOLA
Director
LUIS VIGIL
Director comercial
Francisco Morales
Director de publicidad.
Angel Somoza
Director de producción.
Hans Kötz
Coordinacion grafica.
Lluis Guillen
Redactor jefe.
Albert Sole
Redactores
Francisco Jose Campos
Jose Luis Esparza
Leonor Fernández
James Little Fountain
Ruiz de Villalobos
Composición
Francisco Solsona

FANGORIA is published by Starlog Communications Inc., 475 Park Avenue South New York, N.Y. 10016. FANGORIA is a registered Trade Mark of Starlog Communications International Inc. Editorial material on this issue published from FANGORIA (U.S. Edition) num. 3, 133 is copyright © 1993 by Starlog Communications International Inc. All rights reserved in English and Spanish. Translated by permission of Starlog Licensing of America, Inc. Reproduction in whole or in part without the prior written consent of Starlog Licensing of America, Inc. is strictly prohibited. Copyright © 1993 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. Edita Ediciones Zinco, S. A. Avda. de Roma, 157 9.º 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones. Luis Vigil. Exclusiva de Publicidad A. S. S. L., Pacífico, 2, 3.º 1.ª teléfono (93) 408 06 74 fax (93) 340 37 55. Grabados: MC Impreso en CRONION. Distribuye Coedis S.A. Avda de Barcelona, 225 08750 Molins de Rei Barcelona.
Dep. Leg.: B/20 858/91 IMPORTADOR Y DISTRIBUIDOR EN MEXICO Permas & Cia. Editores y Distribuidores S.A. de C.V. Lago Eire 44, Col. Tacuba C.P. 11410 Mexico D. F. RFC-PED-870217-B 47
Tel. 399 30 12 y 399 08 41

Impreso en España.
Printed in Spain

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla, 400 Ptas.
(Incluye el transporte.)

TIEMPO DE FESTIVALES

Me pongo a pergeñar estas líneas poco antes de que se inicien los dos festivales catalogados como «fantásticos» en este país: uno nuevo, y del que todo cabe esperarlo, aunque sólo sea por la calidad de su alma mater, Jacinto Molina, nuestro «Paul Naschy» nacional. Y el de Sitges, que tantos ratos buenos nos dio en nuestra juventud y al que (¡ojalá me equivocase!) hoy se ve en clara caída, pretendiendo dispersarse en otros géneros no menos respetables, pero que no son la tríada «terror, ciencia ficción y fantástico» que lo encumbraron... y que nosotros amamos.

De ambos daremos cumplida cuenta en nuestro próximo número, pues FANGORIA no puede estar ausente de estas manifestaciones... y si alguna vez lo está, será porque o nosotros o ellos hemos cerrado.

¿Qué más? No mucho, reseñar el estreno de *Lobo* de Jack Nicholson, que desearíamos que fuese una de las piedras sillares del renacimiento del género. Claro que lo mismo deseamos con el *Drácula*, y ya ven que no fue así...

Bueno, por lo menos el filme de Coppola ha tenido su impacto... aunque no precisamente en nuestro género. A saber: ayer finalizaba en Barcelona el Segundo Festival de Cine Erótico, del que ha resultado ganadora la película *Drácula*... y en la que una de las finalistas era otra parodia porno del famoso vampiro de Stoker. *Eiacula*. ¡Toma ya!

Nos vemos el mes que viene, con más sobre los festivales, los de fantástico, no los de porno, ¡so salidos!

—Luis Vigil

MENZOBERRANZAN

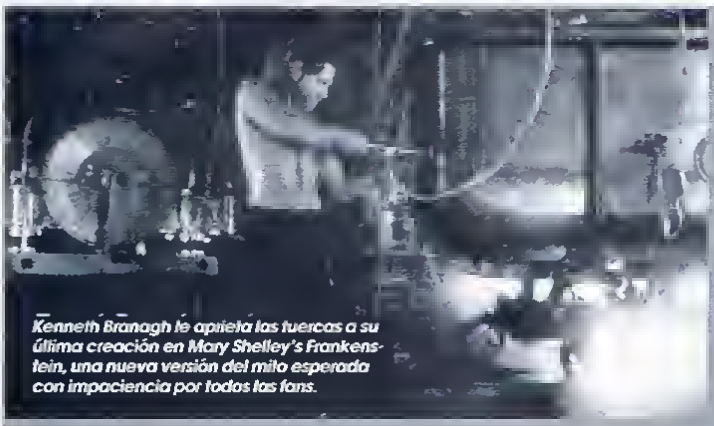
¡LA MITICA CIUDAD DE LOS DROW!

Una sensacional caja con:

- Cuatro mapas gigantes que se unen.
- Un poster-mapa de la Mansión Baenre.
- Un poster-cuadro sinoptico de las alianzas y rivalidades de las grañdes casas.
- Tres libros: "La Ciudad", "Las casas" y "La aventura".
- Y... mucho, mucho más.

FORGOTTEN REALMS

LA INVASION DE LOS MONSTRUOS



Kenneth Branagh le aprieta las tuercas a su última creación en Mary Shelley's Frankenstein, una nueva versión del mito esperada con impaciencia por todos los fans.

Fotos: David Appleby/Copyright 1994 TriStar

La película explota a fondo el ángulo romántico de la historia, por cortesía de la encantadora Helena Bonham Carter.

«MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN»:

El grito «¡Vive!» volverá a crear ecos en los cines este otoño cuando el director Kenneth Branagh dé vida a su visión de la novela de Mary Shelley.

Con Francis Coppola –que ya obró maravillas de alto presupuesto similares en *Bram Stoker's Dracula (Drácula de Bram Stoker)*–, como productor ejecutivo, la película cuenta con un reparto de primera magnitud, que incluye a Branagh como el doctor Victor Frankenstein, Robert De Niro como el Monstruo y la hermosa Helena Bonham Carter como Elizabeth, el foco romántico de esta epopeya terrorífica. Aidan Quinn interpreta al capitán Walton, a quien el doctor Frankenstein cuenta la historia de su creación.

«Walton está al mando de un barco que intenta encontrar un paso hasta el Polo Norte, y él y su tripulación quedan atrapados en los hielos y corren peligro de morir allí. Entonces encuentran a Victor Frankenstein, que se halla a las puertas de la muerte –explica el coguionista Frank Darabont, que este otoño también escribió y codirigió *The Shawshank Redemption*, y que ha coescrito *Frankenstein* con el debutante Steph Lady.

Quinn empezó a interesarse por el proyecto en una fase muy temprana, especialmente cuando descubrió que trabajaría con un reparto tan excepcional, así como con un director tan admirado como Branagh. «Como personaje, Walton es un reflejo del doctor Frankenstein en el sentido de que es un aventurero dominado por una obsesión que quiere empujar a su tripulación a que encuentre el Polo Norte sea cual sea el precio que deba pagar por ello –dice Quinn, quien observa que el personaje ha estado ausente de muchas adoptaciones cinematográficas– Lo hemos tomado de la novela, y sirve como marco a la historia que ésta cuenta.»

Darobant, que ya era un gran fan de Frankenstein incluso antes de que se le asignara la misión de escribir este guión tan codiciado, observa que el Monstruo interpretado por De Niro lleva el personaje «más allá de la presencia tambaleante e incapaz de hablar que todos amamos vista en los películas de Karloff. Para su época, fue una creación genial, desde luego, pero nosotros hemos optado por un monstruo muy introspectivo que no habla en monosílabos y que es muy elocuente –dice Darabant–. Además, no puedes conseguir que un actor como Robert De Niro trabaje en una película como ésta a menos que pueda decir algo .. ¿"Vale, Robert, limítate a gruñir y di "amigo" de vez en cuando"? ¡Ni soñarlo!»

El aspecto del Monstruo quizá sea el maquillaje especial de alto secreto más ansiosamente esperado por los fans desde hace años (ha sido diseñado por el británico Daniel Parker), y TriStar lo mantiene celosamente oculto hasta el estreno de la película. Darabont, sin embargo, confía en que la espera habrá valido la pena.

«La apariencia de Robert De Niro es tremenda, realmente horripilante –dice el guionista–. Lo que han creado es algo que tiene un auténtico aspecto de hombre montado con trozos de cadáveres cosidos. Hay miembros de distintos tamaños, por ejemplo, incluido un brazo más grande que el otro, y las piernas tampoco hacen juego. El Monstruo está llena de cicatrices y suturas al estilo autopsia. Parte de su cara y un ojo han sido sustituidos, por lo que los ojos son de distin-

tos colores.»

Dado el inmenso número de películas de Frankenstein que han llegado a las pantallas desde la primera incursión de Karloff, Darabont opina que lo que ha permitido que la historia siga interesando es «el temor básico y casi primigenio que supone dejar en libertad algo a lo que no puedes controlar. Temáticamente hablando, es algo así como una historia de niño maltratado: cuenta el abandono de una criatura muy joven y cómo olvidas tus responsabilidades para con el ser que has creado, cómo ignoras sus necesidades emocionales y no le enseñas a utilizar correctamente su mente y sus emociones... Toda lo que el Monstruo hace en la historia es culpa de Victor: él puso en movimiento toda esa cadena de acontecimientos renegando de sus responsabilidades.»

No traicionar el material original de Shelley planteó bastantes problemas, pero Quinn (que protagonizó hace poco el *thriller Blink*) opina que el resultado será algo realmente especial y que ha conseguido fundir varios aspectos de géneros distintos manteniéndose fiel a sus muy explícitos e inquietantes orígenes. «La película tiene un elemento gótico de época, pero no está atada de manera exclusiva y limitada a ningún género –dice Quinn–. Las relaciones son más importantes que el mero aspecto de historia de terror pero, obviamente, también hay elementos terroríficos.»

Darabont está de acuerdo con el juicio de Quinn, y promete enfáticamente que «sí, es una película de terror. A menos que se vea funcionar la psicología del terror y que ésta sea explotada, lo único que tienes son efectos especiales. ¿Y quién necesita únicamente eso? Tenemos una historia romántica, muy humana y llena de aspectos interesantes. Yo diría que es una película de terror, y juro por Dios que espero que sea una película de terror. Si no lo es, eso querrá decir que hemos metido la pata en algún momento del trayecto.»

—Anthony C. Ferrante

EL TELETIPO DEL TERROR La primera película *Tales from the Crypt* se titula *Demon Knight*, y ha sido dirigida por Ernest Dickerson sobre un guión de Ethan Rieff, Cyrus Voris y Mark Bishop, con William Sadler y Billy Zane en la cabecera del reparto. Universal planea estrenarla en Halloween. Mientras tanto, la HBO lanzará quince nuevos episodios a las ondas este año... La expectación que envuelve a *The Shawshank Redemption* se intensifica a cada momento que pasa, y Castle Rock ha contratado al guionista/director Frank Darabont para llevar a la pantalla la novela corta de Stephen King *The Mist* (*La niebla*, Ed. Grijalbo)... Si todo va bien, Dario Argento rodará *The Stendahl Syndrome* en Nueva York y Arizona este otoño... Más dibujos animados asiáticos de la variedad salvaje/aparatosa serán convertidos en películas estadounidenses de imagen real: después de *The Guyver* (*Mutronics*, estrenada en vídeo por Record) el productor Brian Yuzna prepara *Crying Freeman*, dirigida por Cristophe Gans (*Necronomicon*) con guión de Gans y Thierry Cazals, diseño de producción de Alex McDowell (*The Crow*) y Jason Scott (*Dragon: The Bruce Lee Story* (*Dragón, la vida de Bruce Lee*)) como protagonista; mientras Tony Randel dirige *Fist of the North Star* sobre un guión que coescribió con Peter Atkins. SOTA FX está trabajando en esta última producción, que contará con una versión ultrasangrienta rodada especialmente para Japón y una versión más suave para un posible estreno cinematográfico en los Estados Unidos. Gary Daniels y Clint Howard ya forman parte del reparto, y cuando se cerró este número de FANGORIA Julian Sands estaba a punto de firmar el contrato para acompañarles... Hablando de repartos, Dennis Hopper y Penelope Ann Miller protagonizarán *Witch Hunt*, de la HBO... New Line Cinema ha adquirido los derechos de la novela de Pierre Ouellette *The Deus Machine*, una historia de terror sobre ingeniería genética, y planea convertirla en una película a distribuir el año que viene. Mientras tanto, la adaptación cinematográfica de *Mr. Murder*, otro éxito de ventas de Dean Koontz, llegará a las pantallas por cortesía de Savoy Pictures... Kane Hodder protagoniza *MetalBeast*, una película de monstruos dirigida por Michael DeGaetano con FX de John Buechler. Barry Bostwick y Kim Delaney también están en el reparto... El terror es el combustible que impulsa a un camión de helados en *The Ice Cream Man*, un nuevo vehículo para dejarnos helados dirigido por Norman Apstein sobre un guión del productor David Dobkin y Sven Davison, y con efectos especiales de Mark Garbarino. Clint Howard protagoniza, y David Warner, Jan-Michael Vincent, Olivia Hussey, David Naughton y Sandahl Bergman completan el reparto.

Jim Carrey tiene que estirar al máximo todas sus capacidades interpretativas en The Mask, una loquísima mezcla de comedia y fantasía repleta de FX distribuida por New Line. Dirigida por Charles Russell (anteriormente Chuck), conocido gracias a The Blob (El terror no tiene forma) y Nightmare on Elm Street 3 (Pesadilla en Elm Street 3), la película cuenta con maquillajes especiales creados por Greg Cannom y las contorsiones generadas mediante ordenador han corrido a cargo de la ILM.

Ilustración William Simpson/Copyright DC

CARTAS DEL AVERNO

Saludos de nuevo, pequeña –témome–, pero selecta y fiel cuadrilla de seguidores. Noviembre en la dimensión de los quiascos, sí, pero finales de septiembre para un servidor, y alegría y tristeza a partes iguales: alegría porque al fin acabó la torrefacción veraniega, que este año ha sido digna del Valle de la Muerte; tristeza porque el año, que está siendo aciago, se nos ha llevado a Peter Cushing, nuestro entrañable Van Helsing y Dr. Frankenstein. Descansa en paz, ascético caballero: nunca serás olvidado. Y ahora –con una oración para que la Parca tarde muchos años antes de llevarse a Chris Lee, poniendo fin con ello a toda una era irrepetible del género–, empecemos a responderos a, al menos, a intentarlo...

UNA PROCLAMA APASIONADA

Ante tada quiera comenzar mi carta diciendo que tada la que os guste es bueno, guste a *na* a los demás. Siempre tenga problemas a la hora de iniciar una carta por eso de la debida presentación, así que iré directamente al meollo de la misma. Quiera preguntar a todos los lectores de la revista que, ¿qué os pasa? ¿Dónde está el terror? Es cierta que podemos pasar una velada «terrorífica» viendo varios películas de terror alquilados en el videoclub más cercano a en un cine de repertorio, pera eso *na es* tada. ¡HAY QUE MOVERSE! El terror esta en más sitios. Cread vuestra propio terror, pasead, imaginad. Aún quedan cementerios horribles en las afueras, aún hay rincones de la ciudad en los que nunca distinguiréis la realidad de la ficción. Es cierta que el terror es un estada del alma y una forma de vida. Que el cine de terror sea un pasaje de vuestra vida, que os podáis identificar con un momenta de *Pesadilla en Elm Street* de *El resplandor* a *Viernes 13*. Todo es posible en esta vida. Solo hace falta un poca de visión, un poca de aire... de huma, de vida a de muerte.

Olvido Gara & AND, Madrid y l'Hospitalet

Ah, eh, ejem... Bien, par una vez y que sin sirva de precedente, confieso que *no se* me ocurre nada que responder/añadir/acatar a esta misiva. Quede ahí la idea, y quien quiera responder a ella ya sabe la que le taca.

COMUNICANDO...

Buenas noches (y del demonia, a ser posible, porque aquella de *Cat People* parece del Saura). Parece que se ha acabado ya el jaleo aquel que se traían con la cosa de la censura, que además de ser tremendamente divertido hacia juega con la temática habitual de la sección del Schow (tremendamente divertida tambien) y, por la que se ve en el último número (¡el 31 ya!) va a comenzar un nueva debate sobre la escasa, a decir de la sabiduría popular, literatura existente en torna al viejo tema de los gustos, aderezada además con el *na* menos viejo tópica del antes/ahora (¿la Hammer contra Declive Barker?). Por eso mesma vay a resultar bastante fuera de lugar con el par de *asuntillos* que me picaban la suficiente como para movilizarme hasta un buzón y daros la vara al estila epistolar. Estos son:

–¿Sabe alguien qué ha sido de Pablo Berger antes, durante y después de *Mama*? ¿Hay alguien capaz de negar, aparte del Sole (y usted perdone, pero es que eso de mentarle en tercera persona retratrae a aquellos tiempos en los que el Campos estaad a cargo de los cartas y el lector era incapaz de encontrarle un defecta a la revista, cuando no estábamos tan mal acostumbrados y hubieramos sida capaces de leer un artículo sobre *Scanner Cop*...), pues eso mismo, capaz de negar que en un cuarta de hora deja a la Troma (*Street Trash* aparte) a la altura de un Mariano Ozores en plan catarsis?

–¿Qué se opina desde aquí de *La cabina*? Tenga entendido que se llevó un Emmy y los críticos de televisión hablan de parábola sobre la insolidaridad, bla, bla, bla... A mí no sólo me puso los pelos de punta, incluso me ha hecho perdonarle al Mercera *no sóla Farmacia de guardia* y *Verano azul*, sino hasta aquel *Buenas noches, señor monstruo* (entre atros cosas, porque aquí arremete contra el mismo comportamienta que glorifica en el resta de su obra). Pera tenía interés en saber cómo la ven los eruditos del género, en parte por su clara similitud con *El asfalta* de Carlos Buiza & Ibáñez Serrador. Por la menos no se le puede negar el buen ojo a la hora de contarla (ideas como la de no mostrar nunca los rostros de los operarios *from hell* son dignas de *Dimensión desconocido*)...

Bueno, pas eso es tada. Me remordería la conciencia si *na* contribuyera un poca en el asunta ese de la penosa situación del terror en la actualidad. *M, el vampira* de Dusseldorf y *Ocurrió cerca de su casa* aburren tanta como regocijan *La torre de los siete jorobados* y *La mitad oscura*. Ademas, cuando se destruye legalmente tada la relacionado con la producción de filmes coma *Nekromantik 2* a *The Burning Moon* es cuando más razón de ser tiene un gore inteligente y subversivo. Ya está.

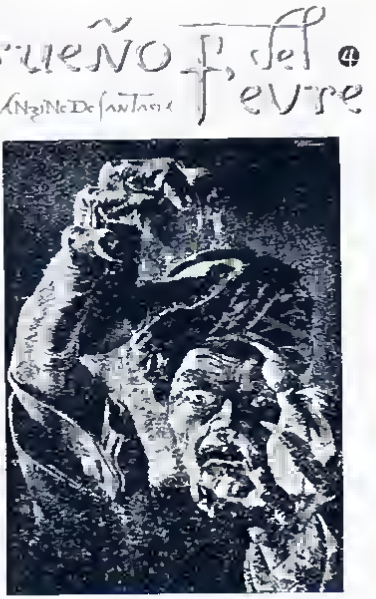
Alejandra Romera. Granada

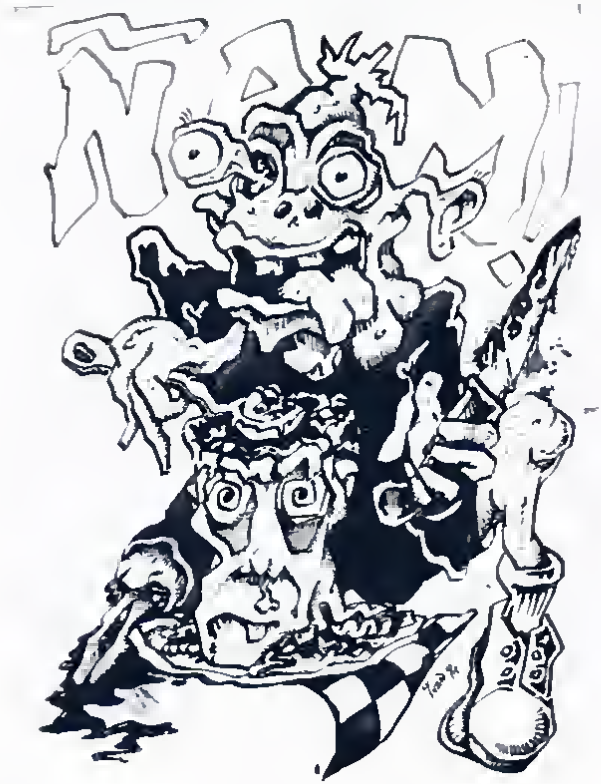
El Soló se confiesa incapaz de ayudarte en el primer asunta, mas se niega a decepcionarte en esa atribución de negativa que le haces y, obviamente, la niega, y na está muy segura de si la cosa se entiende pera ahí queda la cosa. En cuanta al segunda asunta, no tiene repara alguno en confesar que en su día La cabina gustóle mucho –al igual que la parabola asfaltica a las Historias para no dormir en general–, y tampoco tiene empacha en reconocer que coma cuenta de terror metafísica pura y dura la cosa estaad francamente bien. Los eruditas tienden a centrarse en el aspecta sermón moral/aviso contra la incomunicación por encima de la faceta miedo-sin-más, pera hay que reconocer que de por sí La cabina y esas atros muestros del genera patria que citamos se la ponían bastante fácil. Acerca de tus cuatra amores/odios, el Sole sigue amanda a M, y considera que los atros tres son pura desperdicia de celuloide. 7 chepas incluidas. Ah, el Campos ha llorada de emocion al ser recordado con tal cariño y gracejo.

QUISQUICOSILLAS

1) Comunica a la barcelonesa Susana Martínez que el número de **FANGORIA** *con el reportaje sobre* La mitad oscura *que le intereso es el 20. De nada y a mandar (dentra de un orden, conste). 2) Iván de la Iglesia Siera (C/. Mendibile, 22, segundo, B, 48940 Leioa. Vizcaya) solicita «a todos los devorafangonamaniacos que sean apañadillos con el arte de lo podrido manden dibujos, cancaturas*

ilustraciones a mi dirección», ya que está preparando un catalogo/fanzine con dibujos, y tambien pide que se acompañe el dibujo con un pequeño curriculum morbosillo y la dirección para que todo el mundo pueda ponerse en contacto con todo el idem. Quede complacido, pues, y si no ha habido horrores linotípicos por entre medio, ahí tenéis una muestra de su arte para que sepáis a qué clase de mente mas o menos enferma confiáis el vuestro. 3) Rubén Lardín, Apartado de Correos 2 191. 08200 Sabadell. Barcelona, me/os comunica en nombre de Annabel Lee que ya esta a la venta el video-resumen de la Primera Mostra Ihaependiente de Cortometrajes con doce cortos seleccionados entre los más de cincuenta recibidos, y que si se remiten mil pelas (gastos de envío incluidos, es un detalle) mediante giro postal a dichas señas se recibirá la susodicha cinto en el menor tiempo posible. Pues nada, ya la sabéis. 4) El Club Batman temome confia excesivamente en mis cualidades taumatúrgicas al pedirme que «anime a la gente» a que les escriba al apartado de Correos 106. 29080 Málaga, y se enrole, pero ahí queda escrito. Ah, los interesados en ser socios deben enviar una foto tamaño carnet, una fotocopia del DNI y su número de teléfono. 5) Bernardo Pujol Pizá (C/ Miguel Colafell, 73. 07120 Son Sardina, Palma de Mallorca) languidece, y es comprensible, bajo los efectos del terrible shock que le ha provocado descubrir que en los videoclubes de su terruño no hay manera humana ni vampírica de hallar alguna de las siete cintas sobre Drácula producidas por la Hammer y protagonizadas por Lee. Si alguien puede ayudarle, ya sabe dónde ha de dirigir la mano fraternal... 6) Gracias a Mestre Psycho, por el bello folletto de la SF usaca años 50 editodo por su Filmoteca que ha tenido el detalle de enviarme. Nuestra Filma, ay, sigue un rumbo cada vez más chorra y previsible y nos tiene sometidos a una dieta penosísima. Ah, como puedes ver, el tiempo te ha dado la razon en lo que decías en tu carta anterior sobre el buen Peter y, por desgracia, ahora ya solo se le podrán hacer homenajes póstumas (si es que se le hace aunque sólo sea eso, pues las televisiones patrias no han tenido el detalle de homenajearle con ninguna película). 7 y agur) Gracias también a Carlos Díaz Maroto (Olímpica Conchita Puig, 4, noveno, A. 28923 Alcorcón, Madrid) por el amable remitimiento del número 4 de Sueño del Fevre (que, boletín Aullidos gratuito incluido, puede ser solicitado por 350 pesetas más gastos de envío a sus señas o a Recerca Editorial, Apartado 972, 07080 Palma de Mallorca), un bello/suculento fanzine tanto por material narrativo patrio y extranjero como por críticas y demás del que, espero, reproducimos la portada. Deseo que la segunda etapa emprendida as sea fructífera y que haya muchos mas sueños tevriles en el futuro. En cuanto a ese proyecto de reanimación gigamishtica que mencionabas en tu carta anterior, el promotor/pagano quiere hacerlo, oh, sí, y la anhela y lo desea, pero es un poco caótico: ha tenido un vástago, está más o menos a punto de tener una distribuidora, etcétera. En resumen, que hay que esperar y, como dicen los anglosajones, es aconsejable no contener la respiración mientras se espera. Hasta pronta, y un saludo





Y llegamos al final de nuestro periplo mensual, chatis y chatas. Cuidado con los primeras fríos e id preparando la ropa de abrigo, mas NO confiéis en ese tipo de cejas altamente veltudas, aspecto moreno y voz enronquecido que pretende arreglaros el invierno vendiéndoos a precio de saldo una piel de lobo, un tanto apolillada pero frondosa, con la cual cubrir vuestras tiernas comes las noches ventosas. Hasta la próxima, y os ruego amplias raciones de fidelidad

—Albert Solé

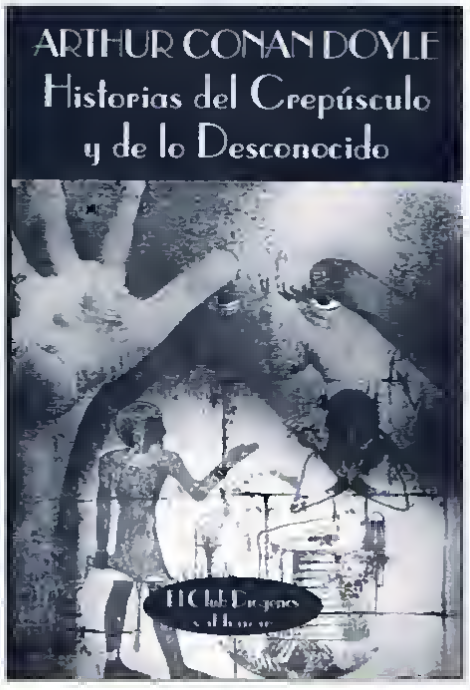
LA BIBLIOTECA DE LAS PESADILLAS

HISTORIAS DEL CREPUSCULO Y DE LO DESCONOCIDO, Arthur Conan Doyle Ed Valdemar. 190 pàginas, 950 pesetas.

Es de suponer que a estos alturas no quedarà nadie que ignore quièn fue sir Arthur Conan Doyle y que no estè enterado del lugar que se ganó en la historia de la literatura policial gracias a la creación de Sherlock Holmes, el detective de la gorrita peculiar y la pipa que gustaba de tocar el violín y darle de vez en cuando a la morfina cuando estaba un poco depre, y que a la larga de su singladura deductiva resolviò los entuertos màs enredadas mediante sus fastuosos poderes mentales La que si suponga resultarà bastante màs ignorado es el hecho de que Doyle también cultivó el fantàstico, la ciencia ficciòn (campo al que dio clàsicos como *El mundo perdido* y otros novelas protaganizadas por el tozudo y cascarrabias profesor Challenger) y el terror puro y simple

De hecho, podria decirse que literariamente hablando hubo dos Conan Doyle el creador de Sherlock Holmes sentó las bases ideológico/morales de como seria el género policiaco hasta el surgimiento de la novela negra, codificandolas como el proceso de restaurar un orden burgués bruscamente alterado por la irrupción de una maldad deífica que a veces (recordemos *El sabueso de los Baskerville*) tomaba prestados los ropajes del gòtico para envolverse en ella Holmes y Watson eran garantias de que la tranquilidad regresaria y las aguas volverian a su cauce y, si me permiten la confesiòn, ésa es la razòn por la que un servidor nunca ha conseguido llegar a enamorarse de ellos hasta los extremos de apasionamiento habituales en los holmesòfilas Pero el Doyle de los cuentos recopilados en este libro... Ah, ése es casi diametralmente opuesto tenemos aqui al Doyle que creia en el espiritismo y las parapsicologias el que se sentia fascinado por Egipto y sus maldiciones/sabidurios ancestrales y se complacia en hacer terminar sus historias de la forma màs chunga posible para el pobre protagonista que se enfrentaba al mal Las antologias, ya se sabe, son irregulares por su misma naturaleza pero la que motiva estas disquisiciones es altamente estimable y gozosa no hay ningún cuento que se merezca el suspenso, y hay bastantes que merecen el sobresaliente En concreto, me permito destacar tres «Late nùm 249», quizás el màs conocida de todas, es el relato clàsico «de momias» y su influencio ha sido considerable, «John Barrington Cowles» es una sorprendentemente malsana historia de femme *fatale* especializada en llevar hombres a su destrucciòn, y, por último, «El anillo de Toth» es una delicioso y patetica historia de cuasi inmortalidad y de amor sufrido originado en los lejanos tiempos de los faraones que resulta obvio debió servir como texto de cabecera a los guionistas de la Universal cuando empezaron a escribir historias de momias En resumen, que estamos ante una lectura que no tiene desperdicio y que creo sorprenderà bastante a quienes sólo conocian al Doyle racional-sherlockiana

Imprescindible para fans de todas layos



LA DONCELLA DE HIELO (THE ICE MAIDEN), Marc Behm Ed. Júcar. 256 pàginas, 2.095 pesetas.

Nadie es perfecto, damas y caballeros y este seguro servidor de ustedes probablemente sea todavia menos perfecto que el promedio de perfección encontrable saliendo a la calle Esta entrada de humildad y disculpa viene a cuento porque, cabecita loco, llevaba yo varios meses diciéndome repetidamente que debia hablarles de *La doncella de hielo*, una novela increíble, gozosa y salvajemente distinta a todo lo que se puede encontrar por los estantes de las librerias que, inexplicable y vergonzosamente, siempre habia estado ausente de esta seccion que tanto les quiere y a la que ustedes tanto quieren Bien, pues ya es hora de poner fin a la vergüenzo después de haber estado dándome de cabezazos con la pared de mi sala durante toda la visión del penosa e insufrible engendro landisiano *Sangre fresca* y haberme arrastrado hasta el lecho del dolor una vez finalizada la cinta, me dormí entre ronquidas estertorosos con el firme proposito de ponerles en antecedentes de la que vale un peine y una doncella gèlida.

Y, ni corta ni perezoso, ya me tienen aqui despierto y dispuesto a explicárselo Behm, guionista de cine y novelista muy poco prolífico, tiene un lugar de honor asegurado en

la historia gracias a un *thriller* bellísimo, onírico y letal titulado *La mirada del observador* y a esta peculiarísima mezcla de horror, policíaco y humor bestia/desenfrenado que es *La doncella de hielo* ¿Estan hartos de vampiros finolis y elegantorros que languidecen entre dudas y velodas con champàn? Bien, pues caten esta historia de vampiras con muchos problemas cotidianos que deciden dar un gran golpe para tener dinero y resolverlos mediante el si Behm no les cura de la annietitis, me tema que son ustedes casos sin remedio

De lectura obligada para la supervivencia, oigan

EL MAGO (THE MAGICIAN), W. Somerset Maugham. Ed. Valdemar. 241 pàginas, 1.700 pesetas.

Hubo un tiempo en el que Somerset Maugham era algo asi coma el literato de calidad leïdo por la gente que cogia un libro al año, y esa cuando llegaba a cogerlo Maugham fue acumulando un éxito de venta detrás de otra a lo largo de su vida, y un repaso a las producciones de Hollywood nos revela que fue adaptado al cine con tenacidad y con resultados generalmente *midcult* pero ocasionalmente nada despreciables Ay, el destino suele ser cruel con este tipo de literatos (como Pearl S Buck, Ayn Rand o Stefon Zweig), y hoy en día casi nadie se acuerda del sarcástico, elegante y refinado señor Maugham ¡y eso es una injusticia, leñe! Lo es, créanme, porque novelas como *Servidumbre humana* o recopilaciones como *Relatos de los mares del Sur* deberían seguir siendo leídos y lo es doblemente porque si se profundiza un poquito en la obra de Maughom se empieza a descubrir a un escritor de muchas facetas y considerables

recursos estilísticos

¿Pruebas, pide el pesado del fondo que siempre me está amargando las gacetillas? Pues la más cercana es *El mago*, una curiosísima novela de terror y ocultismo perteneciente a la primera etapa de la carrera de Maugham y que, al parecer, le fue inspirada por un breve encuentro con el enigmàtica ¿hechicero? ¿farsante? Aleister Crowley *El mago* documenta cómo la feliz existencia de una parejita enamoradísima que esta a punto de contraer matrimonio se tuerce de manera fatal e irremisible debido a la satánica influencia de Oliver Haddo, el Hermano de las Sombras, y traza un itinerario de progresivas confrontaciones con lo fantastico y lo inexplicable que terminan en una apocalíptica revelación de las verdaderas capacidades del temible Haddo *El mago* no es una novela perfecta, desde luego Maugham consagra demasiado espacio a la descripción de la normalidad y a las peroratas informativas un tanto pesadas del típica «enterado» que informa a los personajes (y al lector, evidentemente) de que es el ocultismo, y se muestra demasiado tacaño a la hora de penetrar en la fascinante personalidad de Haddo y su mundo de tinieblas. Con todo, el libro desprende una atractiva aureola de terror entre clasico y anticuado, y el final Ah, el final es toda una pasada, créanme. Inexplicablemente, y a pesar de que hubo un tiempo en el que Hollywood se disputaba las obras de Maugham, *El mago* no llegó a las pantallas, y es una lástima sólo pensar en lo que Lewton/Tourneur podrían haber logrado con ese texto basta para hacer babear.

Recomendable para fans que deseen ampliar sus horizontes genéricos

—Albert Solè

DELIRIOS Y BABEOS

por DAVID J. SCHOW

UN ARTICULO DE LO MAS INEVITABLE

Empecemos con el discursito. Sí, ya saben: «Su televisor no está averiado. No intente ajustar la imagen...»

Este artículo es inevitable porque The Outer Limits (Rumbo a lo desconocido) sigue reapareciendo en mi vida a intervalos regulares, aferrándose a ella con tenacidad y surgiendo de la manera más inesperada... y siempre muy grata.

Una pequeña enmienda al discursito: «Su televisor sigue sin estar averiado...»

Empecemos hace más de treinta años, con el estreno de The Outer Limits en la ABC-TV. La serie constó de cuarenta y nueve episodios de una hora producidos por un coste total aproximado de cuatro millones de pavos del año 1964. Su conversión en clásica, más o menos, asegura que la serie siguiera en sindicación continuada después de su cancelación a mediadas de temporada el mes de enero del año 1965. The Outer Limits, oh, clara... Algo así como el hermanito pequeño de Twilight Zone (La zona crepuscular), ése que era un poco tontita, ¿no?

United Artists Television, la compañía padre/concesaria de licencias, había planeado retirar The Outer Limits de la sindicación televisiva convencional en 1983. El «paquete» era demasiado pequeño (como norma, se prefiere un mínimo de tres temporadas de episodios). No eran en color. No había personajes fijos. Estaba clarísima que no tenía nada que ver con Star Trek (ídem). En resumen, que la serie se había quedado demasiado anticuada.

Por desgracia para los agoreros, el vídeo y el cable ya estaban cambiando el rostro del medio televisivo más deprisa de lo que un botones podía colocar los planes en el tablón de anuncios, y en diciembre de 1982 Marc Scott Zicree publicó su The Twilight Zone Companion.

En la actualidad se puede encontrar un libro dedicado por completo a prácticamente todas y cada una de las series televisivas de la década de los años sesenta. Escoja cualquier faceta del cine fantástico, y lo más probable es que pueda disponer como mínimo de un libro entero totalmente dedicado a su tema favorito (localizar la calidad y el buen gusto son asunto suyo, claro). Los chicos que crecieron con Famous Monsters se dieron de narices con la explosión de la información en la década de los años setenta, y La guerra de las galaxias ayudó a que un mogollón de libros de cine sobre el género salieran de las imprentas. Hoy en día este fenómeno ya se perpetúa a sí mismo: algunos temas son tratados una y otra vez hasta padecer el más horrible de los destinos, la muerte-por-trivialidad, si es que no por aburrimiento. Pero aún no ha pasado tanto tiempo desde la época en que quienes querían proporcionar documentos e información sobre ideas temáticas tan limitadas a esotéricas necesitaban todo clase de razones y justificaciones para poder hacerlo... hasta que el libro de Zicree apareció al galope y se vendió a montones. Aquí teníamos una serie televisiva que no cabía duda era un objeto de culto duradero capaz de interesar (a diferencia de Star Trek) al gran público, y había muchos lectores dispuestos a soltar diez dólares más impuestas para profundizar un poco más en la Zona.

Marc Zicree, ejem, fue el tipo que acabó convenciéndome para que escribiese la que originalmente se titulaba The Outer Limits Omnibus. El curso de los hados que alcanzaran fuerza de huracán y culminaran en ese tomo es una historia triste, ventosa, arcana, sórdida e irritante. Contarlo bastaría para llenar otra libra, y estoy hablando de un libro largo y abúlico.

Pero llegó el momento en el que un manuscrito completo con fotos fue enviado por correo a Berkley Publishing el Día de los Santos Inocentes del año 1985. El manuscrito ascendía a ochocientas cincuenta páginas y pesaba cinco kilos. La cual quiere decir que el bebé había salido gordo. A finales de ese mismo año hice mi primer viaje de negocios a Manhattan, y durante un almuerzo de cien dólares, mi directora de publicaciones me informó con la voz y el rostro muy serios que aunque adoraba el libro y la había dejado encantada... había que recortarlo.

Le pregunté que cómo cuánto. Ella extendió el pulgar y el índice separándolos unos cuatro centímetros. «Como esto.»

Redujé el número de fotos de doscientas cincuenta a ciento setenta y cinco. Elimine setenta y cinco mil palabras del texto (eso es una novela). A Berkley tampoco le gustaba el título, y se inventaron una bastante más larga pero más astuta comercialmente hablando: The Outer Limits: The Official Companion. La palabra «oficial» les costó dos mil dólares por sílabo, apoquinados a cambio de las bendiciones y utilización de derechos propiedad de la UATV.

Publicado como un libro de bolsillo por Ace en diciembre de 1986, el libro tenía que haber sido la última palabra final, total y definitiva sobre toda la relacionado con la serie, el registro tallado en granito para la posteridad. Vale, eso quería decir que todo el rollete del culto televisiva de atractiva limitado ya podía ser enterrado en paz, ¿no?

Faltaba muy poca para la publicación del libro cuando MGM/UA Home Video (anteriormente UATV) se puso en contacto conmigo para pedirme sugerencias sobre qué episodios eran «las mejores» para lanzarlos en vídeo. Durante un breve peñado de tiempo, estuvieron pensando en ofrecer dos episodios por cinta. Incluso acabé enviándales algunos de las fotos de la misma United Artists para ilustrar las carátulas de los primeros tres lanzamientos... y las usaron para promocionar un cupón interior que ofrecía un descuento si querías comprar The Outer Limits Companion (de todas maneras, a esas alturas todo el mundo la llamaba así).

Las primeras cintas se pusieron a la venta en marzo del año 1987... y a finales del año 1991 las cuarenta y nueve episodios ya estaban comercialmente disponibles. Hasta el momento se han puesto a la venta dos laserdisc con ocho episodios en cada uno.

El 27 de julio del año 1991, la Turner Television Network ofreció su primera maratón The Outer Limits: nueve episodios emitidos uno detrás de otra y acompañados/sazonados con anuncios especiales, material relacionado y minientrevistas con los

creadores de la serie. Los episodios «coloreados» que la gran mayoría de fans temían ver surgir de la TNT aún tienen que manifestarse y los maratones continúan a razón de uno por año, como parte de las presentaciones «MonstriVisión» de la TNT.

Otro boom no previsto por los progenitores de The Outer Limits fue la revolución de los modelos de resina de la década de los años ochenta. Al igual que el vídeo casero, se vio obligado a cavar más hondo en busca del producto cuando la veta básica de títulos populares de alta visibilidad había quedado agotado, los diseñadores y fabricantes de modelos para montar también se vieron atraídos hacia los recursos de The Outer Limits en cuanto su repertorio inicial (los moradores de las películas de terror y ciencia ficción de la década de los años cincuenta) había quedado explotado hasta la saciedad.

(Reproducciones de los zantis del episodio «The Zanti Misfits» de calidad y fidelidad muy variadas ya llevaban mucho tiempo circulando por Los Angeles, básicamente debido a que muchos de los diseños originales podían ser encontrados en colecciones particulares. Lo único que necesitabas era el tiempo suficiente para sacar un molde de látex del original, ¡y zap! Ya eras propietario de un zanti de segunda generación... a de ter-

dar conmigo por fin logró hacerlo cinco días antes de la fecha fijada para entregar los textos y el diseño del libro del CD... La documentación quedó esparcida sobre el suelo de mi salón de estar en cuestión de segundos. El resultado de esa agotadora sesión de trabajo de once horas de duración ha acabado siendo mi primera aparición en los créditos de un compact-disc.

¿Una nueva versión televisiva de The Outer Limits, preguntan? Se han propuesto tanto encarnaciones revisadas y revividas como originales y nuevas versiones, y los proyectos han sido desarrollados y se ha intentado ponerlos en marcha año tras año, a veces para la televisión y a veces como largometrajes, a lo largo y ancho de todo Hollywood y por todo clase de entidades, entre ellas Joseph Stefano, Leslie Stevens y MGM/UA, todos ellos con iguales derechos sobre la serie.

Como si fueran pistas cautelosas ofrecidas en una película de suspense, en los mentideros de la industria se ha rumoreado que quizá se estuviera pensando en una nueva versión de The Outer Limits, puede que para ser lanzado por MGM en «el género de acción con episodios nuevos de una hora, donde la competencia aumenta a cada día que pasa» según decía el Hollywood Reporter. Todo ha estado envuelto en una inquie-

Ilustración: Kenny Mitchroney

cera o de cuarta.)

En el año 1988 Golden Era Miniatures Inc. lanzó al mercado el que iba a ser el primer modelo en una goma The Outer Limits con licencia oficial, una figura de vinilo de David McCallum del episodio «The Sixth Finger». La guía de Terry Webb The Garage Kit That Ate My Wallet informa de la existencia de un thetona (del episodio «The Architects of Fear») de resina en una fecha tan lejana como 1990, y el año 1992 presenció una auténtica explosión de los modelos The Outer Limits producidos de manera privada. Muchos de los personajes más populares han sido utilizados varias veces.

A mediados de 1993 Neil Norman, de GNP/Crescendo Records, se puso en contacto conmigo para obtener comentarios, sinopsis de los episodios y fotos con el fin de engordar el primero de los tres CDs con música de The Outer Limits que se proponía lanzar al mercado. Neil, que llevaba años intentando

tante atmósfera de secreto, ni confirmaciones ni negativas y no, no podemos devolver las llamadas telefónicas.

Y, de repente y en la primera plana del número del 2 de junio de 1994 del Reporter, aparece un artículo de Scott Hettrick titulado No toque su televisor: «The Outer Limits» revivirá en el que se anunciaba que MGM Worlwide Television Group produciría un telefilme de dos horas, y veinte episodios de una hora, de una nueva versión de la serie televisiva de la década de los años sesenta The Outer Limits para la cadena de televisión por cable Network.

Y luego nos enteramos de que el mes de abril de 1994 ya se completó una versión preliminar de la «biblia» para la nueva serie, y de que se habían discutido los conceptos iniciales para los primeros episodios.

Buena, tendremos que seguir pegados al televisor.

ATRÉVETE A ENTRAR EN EL BOSQUE MÁGICO

El Bosque de la Viuda Susurrante, siempre ha sido un lugar aterrador... pero, últimamente, se ha tornado más siniestro, si cabe.

Dicen que los viajeros que salen del Bosque han perdido la memoria... Así que, ¿te atreverás a entrar en el Bosque, en busca de un chico perdido?

Es una aventura para

Advanced Dungeons & Dragons™
2ª Versión

UN ROSTRO INOLVIDABLE

Foto Cortesía de Tom Weaver

En *Cult of the Cobra*, Faith Domergue cambió la boa de plumas por algo más espectacular.

Desde los comienzos de su carrera interpretativa, Faith Domergue siempre estuvo rodeada por grandes nombres del género.

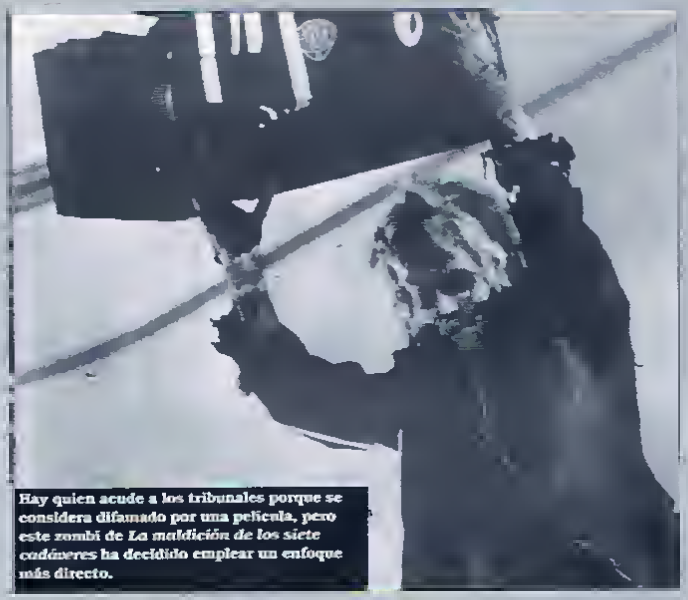
por MICHAEL FITZGERALD

Para muchos fans, el nombre de Faith Domergue trae instantáneamente a la memoria la imagen de una joven de exótica belleza que realzó con su presencia muchas películas de culto de la década de los años cincuenta, varias de ellas pertenecientes a los generos del terror y la ciencia ficción. Domergue nació el 16 de junio de 1925 en Nueva Orleans, y firmó un contrato con la Warner Bros. cuando tenía quince años. Después de haber rodado Vendetta, *su primera película como protagonista, a finales de los años cuarenta, siguió interpretando todo tipo de personajes desde seductoras asesinas (*Where Danger Lives, The Duel at Silver Creek, This is My Love*) hasta bellas científicas que se enfrentaban a mutantes del espacio exterior (*This Island Earth*) o a un pulpo gigante decidido a destruir San Francisco (*It Came from Beneath the Sea*). Incluso llegó a ser un monstruo, una sinuosa mujer serpiente que aterrorizó y fascinó tanto a sus víctimas como al público (*Cult of the Cobra*). Viuda desde noviembre del año 1992, Domergue ha vuelto a los Estados Unidos después de haber pasado los últimos veinte años en Europa, y ahora reflexiona sobre su carrera cinematográfica en esta entrevista.*

FANGORIA: *–¿Le creó algún problema su acento sureño cuando empezó a trabajar en el cine?*

Faith Domergue: –¡Bueno, nunca tuve acento! Mis padres y yo nos marchamos de Nueva Orleans cuando yo tenía dos años y acabamos en California, al igual que muchas otras personas durante la Gran Depresión. Mis padres y sus amistades tenían acento, pero yo nunca lo tuve. Lo que sí tenía era un ceceo bastante pronunciado, hasta que mi profesora de segundo curso me lo quitó .. ¡haciéndome leer poesía! Me gustaba mucho, y se me daba tan bien que me pidieron que hiciera lecturas públicas en varios lugares.

Foto Cortesía de Bill George



Hay quien acude a los tribunales porque se considera difamado por una película, pero este zombi de *La maldición de los siete cadáveres* ha decidido emplear un enfoque más directo.

FANGORIA: *–¿Era fan del terror y la ciencia ficción durante su adolescencia?*

Domergue: –No, por aquel entonces esos generos tenían muy pocos seguidores fieles. Y ademas, mis padres se negaban a dejarme ver esas peliculas... Pensaban que podian asustar a su niñita. Por extraño que pueda parecer, no vi ninguno de los clásicos de la década de los años treinta hasta muchos años despues.

FANGORIA: *–¿Cómo surgió su contrato con la Warner Bros.?*

Domergue: –En Santa Monica habia un club de playa llamado Del Mar. Un dia, el señor Hamilton –he olvidado su nombre–, me dijo que era una chica muy guapa y que deberia estar haciendo cine. Bueno, es una frase que se ha usado con todas las chicas, claro, ¡pero esta vez resultó que iba en serio! Me presentó a Henry Willson, un agente que trabajaba en la Agencia Zeppo Marx. Willson me llevó a la Warner, y me firmaron un contrato de prueba con la aprobación de mis padres y de los tribunales. A esas alturas ya habia trabajado en muchos montajes teatrales de pequeñas compañias, naturalmente, y habia estudiado en la Academia Dramática Bliss-Hayden.

FANGORIA: *–Su foto apareció en un número de la revista* Photoplay *del año 1941, y en el pie la llamaban «Faith Dorn». ¿Fue un error?*

Domergue: –No. Jack Warner era demasiado estúpido para poder pronunciar «Faith Domergue», y me cambió el nombre por el de Faith Dorn

FANGORIA: *–¿Y por qué no se limitó a escribirlo fonéticamente?*

Domergue: –Supongo que no se le ocurrio. Podria haber eliminado la «U» y la «E», ya que no se pronuncian. [Por cierto, su apellido se pronuncia dou-MERG] Bueno, de todas maneras sólo estuve allí unos ocho o nueve meses... Howard Hughes solicitó comprar mi contrato, y la Warner estuvo de acuerdo

FANGORIA: *–¿Hizo alguna pelicula durante esa nueva situación laboral?*

Domergue: –No... no hasta que hube terminado mis estudios. Después me adjudicaron un papelito en préstamo en una película de Jane Russell, *Young Widow (Esclava de un recuerdo)*, para que fuese adquiriendo experiencia. Me pusieron en tercer lugar de los títulos de crédito, pero sólo tenía dos escenas. Sirvió para acostumbrarme a la camara y a todo lo demás... Puedes estudiar, pero siempre necesitas acumular experiencia

FANGORIA: *–¿Cómo se libró de su contrato con la RKO?*

Domergue: –Por aquel entonces estaba casada con Hugo Fregonese, y él tenia que ir a Inglaterra para dirigir *Decameron Nights (Tres noches de amor)*. Yo queria estar con él, y pedí a Perry Lieber, el jefe del departamento publicitario de la RKO, que me ayudara a cancelar mi contrato, y lo hizo.

FANGORIA: *–No se quedó mucho tiempo en Inglaterra, ¿verdad?*

Domergue: –No: allí la esposa del director no era prácticamente nadie. En los Estados Unidos yo habia sido una «estrella», alguien importante, y queria volver a serlo, así que regresé a los Estados Unidos, firmé un contrato de dos películas al año con la Universal y empecé a trabajar de manera continuada.

FANGORIA: *–¿Qué puede contarnos sobre las películas que interpretó en Inglaterra?*

Domergue: –Para *The Atomic Man*, con Gene Nelson, necesitaba un permiso de trabajo. Gene también necesitaba un permiso, pero Lee Patterson, mi coestrella en *Spin a Dark*

Domergue intenta convencer a este mutante de *This Island Earth* de que ella cree que su presencia es una buena idea.

Web, era canadiense, ¡y en consecuencia estaba exento! La premisa de *The Atomic Man* me pareció interesante, pero la película no era muy buena.

FANGORIA: *–¿Guarda algún recuerdo de Ken Hughes, su director, que después dirigió producciones más caras y bastante mejores?*

Domergue: –Era muy inglés. Se le ocurrían ideas brillantes sobre todo tipo de cosas... Después volví a verle en los Estados Unidos: había ido allí para sustituir a alguien en una película de Kim Novak. Era el mismo de siempre.

FANGORIA: *–Compare cómo era hacer una película en Inglaterra con trabajar en Hollywood.*

Domergue: –En Inglaterra todo va más despacio que en los Estados Unidos. Cuando hice una película con Zachary Scott, *Violent Stranger*, en el reparto había una mujer que era incapaz de acordarse de sus diálogos. Pasamos toda la tarde rodando sin película en la cámara, sólo por ella... ¡Aquí nunca harían algo así!

FANGORIA: *–¿Tiene alguna anécdota que contar sobre* Cult of the Cobra?

Domergue: –Sí, fue un rodaje muy interesante. Había estado en St. George, Utah, rodando exteriores de *Santa Fe Passage (Senderos de violencia)* con John Payne para la Republic. Estuvimos allí más de un mes, y esa película es mi favorita de entre todas las que he hecho, con *This Island Earth* inmediatamente después. Bien, volvimos a la Republic para rodar las escenas de interiores, y de repente me llamaron de la Universal para decirme que debía presentarme inmediatamente para una película que ya había entrado en la fase de producción titulada *Cult of the Cobra*. Parece ser que Mari Blanchard estaba interpretando el papel de Lisa Moya, pero las cosas no iban nada bien con ella y pensaron que yo era la actriz ideal para el personaje. Les dije que todavía no había acabado *Senderos de violencia*, ¡pero como había firmado ese contrato de dos películas al año, me dijeron que me presentara durante mi hora del almuerzo para las pruebas de vestuario! Por suerte la Republic y la Universal estaban muy cerca la una de la otra, y eso no fue un problema tan grande como habría sido en otras circunstancias.

»Tenía que presentarme en la Universal al día siguiente de haber terminado de trabajar en la Republic. Bueno *[se ríe]*, al día siguiente me presenté a trabajar... en la Republic, donde me dijeron, «Señorita Domergue, terminó la película ayer.» No podía creerlo, pero tanto ir y venir me había aturdido... Fui corriendo a la Universal, y fue la única vez en toda mi vida que he llegado tarde a trabajar. Pero estuvieron muy agradables conmigo y comprendieron mi confusión.

Años antes de *La noche del cazador* y *El cabo del terror*, Robert Mitchum ya amenazó a la actriz en *Where Danger Lives*.

FANGORIA: *–¿Tuvo algún tipo de participación en los aspectos técnicos de la película?*

Domergue: –No. Trabajaron mucho con la iluminación para que mis ojos adquiriesen esa cualidad fantasmagórica de serpiente. Por suerte tengo los ojos verdes, porque si los tuviera castaños la técnica no habría dado resultado. Y como ya sabe, no me transformaba en serpiente de la misma manera que... Bueno, digamos que Lon Chaney Jr. cuando se convertía en hombre lobo, así que tuve mucha suerte en ese aspecto.

Después de enfrentarse a calamares gigantes y alienígenas, ya no hay nada que pueda impresionar a Domergue.

FANGORIA: *–Suponemos que en la secuencia del culto de la serpiente la que llevaba el traje de reptil y hacía todas esas ondulaciones al salir de aquella especie de jarrón gigante no era usted, ¿verdad?*

Domergue: –No, no era yo. Era una bailarina.

FANGORIA: *–Su personaje de* Cult *tiene una faceta malvada y, al mismo tiempo, también tiene una faceta atractiva.*

Domergue: –Sí, quizá, pero debe recordar que estaba interpretando a una persona terrible que hacía cosas realmente horrendas. No podía acabar saliendo bien librada ni aun suponiendo que el personaje hubiera tenido ciertas dudas sobre lo que estaba haciendo. Estoy de acuerdo en que el final es muy triste, cuando Marshall Thompson se aleja lentamente de su cadáver después de haber comprendido que fue ella quien cometió todos esos asesinatos...

FANGORIA: *–¿Le gustó interpretar a la Mujer Serpiente?*

Domergue: –¡Sí, fue una experiencia muy divertida! Todo el mundo se portó estupendamente conmigo... Tener que rodar las dos películas al mismo tiempo resultaba agotador, y a veces olvidaba mis diálogos. Todos tuvieron muchísima paciencia y se mostraron muy comprensivos.

FANGORIA: *–Ese papel tenía más matices y abarcaba una gama de registros interpretativos mayor que sus heroínas habituales, ¿no?*

Domergue: –Sí, desde luego. Las malas siempre te permiten hacer más cosas que las dulces y frágiles ingenuas.

FANGORIA: *–¿Tuvo que trabajar*

Kenneth Tobey protege a Domergue, el nombre más valioso del reparto, del pulpo gigante de *It Came from Beneath the Sea.*

con cobras de verdad?

Domergue: –¡Desde luego que no! En el rodaje había cobras de verdad, pero contaban con personas que sabían cómo manejarlas ¡Nunca me acerqué a ellas!

FANGORIA: –*Kathleen Hughes, que también trabajó en esa película, ha recordado luego que el director, Francis D Lyon, se la hizo pasar bastante mal. ¿Guarda algún recuerdo de Lyon?*

Domergue: –Era muy callado y afable, un auténtico encanto... Algún tiempo después me dirigió en *Escort West*. Era un hombrecito muy sencillo, y nos llevamos estupendamente. No hubo problemas de ninguna clase.

FANGORIA: –*¿Qué opina de la película?*

Domergue: –Cuando la vi, quedé muy complacida... tanto de la película como de mí misma. Por aquel entonces me estaba divorciando de mi esposo, y sin embargo todo eso no afectó para nada a mi interpretación. No permití que se me notara lo mal que lo estaba pasando

FANGORIA: –*Ha dicho que* This Island Earth *es su película favorita en la categoría del terror/ciencia ficción.*

Domergue: –Sí, desde luego. Por desgracia, una parte del metraje que se rodó parece haber desaparecido de las copias . y también de las copias televisivas.

FANGORIA: –*¿Tuvo algo que ver con los efectos especiales?*

Domergue: –Bueno, había muchos planos con vidrios pintados y transparencias, pero mi papel tenía pocas secuencias de efectos especiales. Crearon el planeta agonizante de Metaluna en el plató donde habían rodado *Phantom of the Opera (El fantasma de la Opera)*, que era el más grande existente en todo Hollywood. Técnicamente hablando no hubo ningún accidente durante el rodaje, pero acabé llena de morados desde los hombros hasta los pies debido a mi batalla con el monstruo. Y una gran parte de esa secuencia parece haber desaparecido de las copias que circulan en la actualidad... Quizá fue eliminada del montaje por aquel entonces, pero no lo recuerdo.

FANGORIA: –*¿Hubo que tapar con maquillaje alguno de esos morados?*

Domergue: –No. Recuerdo que llevaba ese mono tan ceñido, y el uniforme ocultaba todos los morados y señales resultado de la lucha. ¡Pero el tipo que llevaba el traje de monstruo me dio una auténtica paliza! ¿Y se acuerda de la escena en que Rex Reason y yo nos metemos en el lago? Bueno, pues el agua estaba helada y bastante sucia... Ya tenían los explosivos preparados, ¡así que debíamos sumergirnos! Siempre he dicho que los efectos especiales han intentado matarme.

FANGORIA: –*¿Ya había tenido problemas con los efectos especiales anteriormente?*

Domergue: –Oh, sí. En *Vendetta* había una escena en la que me pegaban un tiro... ¡Bien, pues Stuart Heisler, el director, quería que pareciese lo más real posible! Me colocaron bolsitas de pólvora sobre el pecho, para mostrar la explosión cuando disparan contra mí. Un tipo escondido detrás de un arbusto se ocupaba de un cable que controlaba el artilugio, y otro sostenía un cable que tiraría de mí hacia atrás, como si hubiera recibido un auténtico balazo Bien, cuando rodamos la toma, la pólvora estalló y yo fui arrastrada hacia atrás, ¡pero mi traje empezó a arder! El arnés al que habían unido los

En este momento de *This Island Earth*, Domergue seguramente está maldiciendo el momento en el que se le ocurrió visitar el planeta Metaluna...

Tanto la protagonista como los fans del género están de acuerdo en que *This Island Earth* es uno de los grandes títulos de la historia de la ciencia ficción cinematográfica.

Fotos Cortesía de Michael Fitzgerald

explosivos impidió que sufriera quemaduras, ¡pero me enfade muchísimo!

FANGORIA: *–¿Cuándo vio por primera vez* This Island Earth?

Domergue: –El estudio nos la proyectó en el plató, ¡y me encantó! Los efectos especiales eran realmente maravillosos. Mis hijos habían visto a Reggie [Regis Parton] llevando el traje de mutante pero sin la cabeza de monstruo. Yo supuse que le reconocerían en cuanto le vieran en la pantalla, pero no fue así. Los dos eran pequeños, ¡y empezaron a gritar y llorar! ¡Tuve que levantarme y sacarles de allí! No tendría que haber dejado que vieran la película, pero había pensado que reconocerían a Reggie.

FANGORIA: *–Tanto Jeff Morrow, que ya ha fallecido, como Rex Reason han opinado que la inclusión del mutante no fue una idea muy afortunada, porque le daba un aspecto de serie Z barata.*

Domergue: –¡No estoy de acuerdo! Siempre he pensado que el mutante era magnífico... Fíjese en cuantos había en *Star Wars (La guerra de las galaxias)*, y el nuestro fue el primero.

FANGORIA: *–¿Qué puede decirnos de Jeff Morrow? Trabajó con él en dos ocasiones.*

Domergue: –Ah, ¿sí? ¿Cuál fue la otra película?

FANGORIA: –Legacy of Blood.

Domergue: –¡Oh, sí! Ooooh, los efectos especiales de esa película... El actor que estaba cubierto de abejas... Yo nunca habría sido capaz de hacer algo así. Nunca he visto la película, aunque cuando trabajé en ella me pareció que era bastante buena.

FANGORIA: *–¿Cómo era Morrow?*

Domergue: –Era un hombre muy callado y tranquilo, nada extrovertido . un verdadero encanto. Se tomaba muy en serio su trabajo, y nunca cedía ni un milímetro. Era capaz de discutir con el director porque creía tener la razón de su parte. Siempre se mantenía a distancia de los demás, y cuando iba a la cantina siempre comía solo. En la segunda película, años después, se mostró un poco menos reservado

FANGORIA: *–¿Y Rex Reason?*

Domergue: –Rex era muy abierto, gracioso y afable... Nos llevábamos muy bien, como si fuéramos amigos de toda la vida. Tuvimos que aguantar todos los momentos peligrosos y cansados de los efectos especiales juntos. Volviendo a la escena del agua, se rodó muchas veces desde distintos ángulos. Pero cuando hicimos la primera toma, fui sencillamente incapaz de sumergirme en toda esa agua helada. Rex tuvo que empujarme para que me hundiera.

FANGORIA: *–¿Era consciente de que* This Island Earth *iba a convertirse en un clásico del género?*

Domergue: –No. Cuando estas trabajando en una película, nunca sabes cómo va a ser cuando esté terminada; pero si me dí cuenta de que era una buena película. El rodaje se prolongó durante bastante más tiempo del previsto inicialmente, y la Universal siguió gastando más y más dinero. Sabía que iba a ser una película realmente espectacular. He vuelto a verla hace poco, ¡y se aguanta muy bien!

FANGORIA: *–Otra película de culto entre los fans del género en la que trabajó fue* It Came from Beneath the Sea.

Domergue: –Había estado teniendo bastantes problemas con mi esposo, así que telefoneé a mi agente y le dije que quería empezar a trabajar al día siguiente. Me dijo que era imposible, pero yo insistí. Hicieron falta un par de días, pero acabó telefoneándome: «¿Te importaría trabajar en una película de Sam Katzman? –dijo–. Puedo conseguirte un sueldo entre tres y cuatro veces superior al de cualquier otra persona del reparto...» Accedí enseguida, claro, y la película era *It Came from Beneath the Sea*.

»Viéndola no lo parece, pero había poquísimo dinero. Mi sueldo casi se comió todo el presupuesto... Donald Curtis llevaba años en circulación, y Kenneth Tobey había protagonizado *The Thing (El enigma... de otro mundo)*, pero por aquel entonces yo había estado trabajando en producciones importantes y el resultado de todo eso fue el sueldo realmente generoso que cobré. Tener «un nombre» siempre resulta beneficioso. Llegamos a rodar en aquel submarino, y como yo era la única mujer a bordo surgió un pequeño problema cuando llegó el momento de utilizar la escalerilla. No paraba de repetir: «¡Tengan la bondad de marcharse, caballeros!» También fuimos a rodar a San Francisco, ¡pero no nos permitieron utilizar el puente Golden Gate! Tuvimos que usar otro puente, y los de efectos especiales se encargaron de lo demás.

FANGORIA: *–¿Llegó a trabajar en algún momento con Ray Harryhausen cuando creaba sus efectos especiales?*

Domergue: –Probablemente sí, pero no recuerdo haberlo hecho. Lo habitual era que no tuviese nada que ver con los efectos especiales. Casi todo eran planos de transparencias y vidrios pintados.

FANGORIA: *–¿Tuvo algún problema debido al poco tiempo de rodaje?*

Domergue: –No, eso no me creó ningún problema. Además, todo se hizo bastante bien. Katzman contaba con técnicos y actores de primera categoría.

FANGORIA: *–¿La impresionaron los efectos especiales cuando vio la película?*

Domergue: –No. Los efectos especiales eran bastante del montón .. La película era buena: la historia, el enfoque, el suspense... El reparto también era excelente, pero los efectos especiales... No eran nada del otro mundo, desde luego.

FANGORIA: *–¿Qué recuerdo guarda de Ken Tobey?*

Domergue: –Excelente. Ojalá hubiera llegado más lejos... Era un buen actor. Le vi hace poco en *El enigma... de otro mundo*, en la versión colorcada. Estaba magnífico.

FANGORIA: *–¿Y Sam Katzman?*

Domergue: –¡Oh, era un tipo encantador, un hombre lleno de energía que siempre estaba yendo de un lado a otro! No era terriblemente refinado,

desde luego, ¡pero era listísimo! Sabía cómo obtener calidad a cambio de muy poco dinero.

FANGORIA: *–¿Qué diferencias había entre ese tipo de película de bajo presupuesto y las producciones más caras en las que había trabajado antes?*

Domergue: –En las producciones importantes me mimaban y cuidaban de mi en todo momento. Rodábamos una toma detrás de otra, y resultaba bastante aburrido. En las películas de bajo presupuesto tenía que utilizar mi capacidad de iniciativa. A veces, y si me parecía que el guardarropa de que disponían no era adecuado, buscaba mi propio vestuario. Ensayaba por mi cuenta para no cometer errores y no tener que repetir tomas. Eso me obligaba a espabilarme, a pensar y buscar soluciones rapidas. ¡Me encantaba!

FANGORIA: *–Cuando empezó a trabajar en películas de ciencia ficción y del oeste de bajo presupuesto debió comprender que estaba renunciando a sus posibilidades de convertirse en una estrella de primera magnitud. ¿Fue una decisión difícil de tomar?*

Domergue: –Desde luego, pero tenía dos hijos que mantener. Tenía una casa muy grande, una criada, un aya... Mi esposo no me daba nada, ni tan siquiera una asignación para los niños. Si tienes que luchar para salir adelante día tras día, no puedes luchar para obtener las mejores películas y te limitas a aceptar lo que te ofrecen. No tenía otra elección.

FANGORIA: *–¿Qué puede decirnos sobre algunas de sus coestrellas? Por ejemplo, en el thriller* Where Danger Lives, *¿le daba miedo el tener que trabajar con Robert Mitchum, especialmente considerando su reputación de duro?*

Domergue: –¡Le tenía pánico! Quería hacerlo lo mejor posible, porque esa película me importaba muchísimo, ¿sabe? Pero en cuanto llevábamos tres días de rodaje, Bob ya había sabido tranquilizarme... Estuvo divino, ingenioso y muy inteligente. Nos hicimos muy amigos. De hecho, el último día del rodaje Mitchum y John Farrow, el director, me llevaron a almorzar y me regalaron un precioso brazalete de oro. Dentro habían hecho grabar la inscripción «De los otros hombres de tu vida».

FANGORIA: *–¿Qué puede decirnos de Claude Rains, que interpretó a su esposo en esa película?*

Domergue: –Era un hombre muy reservado, y resultaba muy difícil llegar a conocerle. Ensayaba hasta que no se tenía en pie, pero luego se iba corriendo a su camerino. Nunca tuvimos una auténtica relación de amistad, y la verdad es que no llegué a saber cómo era en realidad.

FANGORIA: *–En* Voyage to the Prehistoric Planet *trabajó con Basil Rahtbone*

Domergue: –Era una película rusa. Quitaron a los actores rusos y nos metieron a nosotros, utilizando los mismos decorados, fondos y todo lo demás. Cuando firmé el contrato no sabía qué iban a hacer. Basil era encantador... un hombre magnífico, todo un profesional.

FANGORIA: *–¿Y Florence Marly?*

Domergue: –Había conocido a Florence en Sudamèrica. Era guapísima... Siempre estaba dispuesta a repetir tomas, y se tomaba el trabajo muy en serio.

FANGORIA: *–¿Cuánto tiempo estuvo trabajando en esa película?*

Domergue: –Se rodó muy deprisa... Diez días, dos semanas como máximo.

FANGORIA: *–¿Algún recuerdo del director Curtis Harrington, que utilizó un seudónimo [John Sebastian]?*

Domergue: –No muchos. He olvidado casi todo lo referente a esa película... La hice por dinero, igual que Basil. Pero cuando estábamos rodando en el estudio de Robert Altman, un día entré en el departamento de utilería... ¡y me di de narices con un busto de mi primer esposo! Se lo había dado cuando nos separamos, y volver a encontrarme con su «cabeza» fue una experiencia bastante rara.

FANGORIA: *–Después trabajó con John Carradine en dos películas más,* House of Seven Corpses *[La maldición de los siete cadáveres, estrenada en vídeo por Kalender] y* Legacy of Blood.

Domergue: *–La maldición de los siete cadáveres* fue una experiencia muy divertida. La rodamos en Utah, porque estaba parcialmente financiada por mormones. Siempre había un mormon de Salt Lake City en el plató para asegurarse de que no se fumaba ni se bebía alcohol. Coca-Cola, sí; vino... ni hablar. Yo soy católica, y me gusta tomar vino en las comidas. Bien, pues tenías que comprarlo por tu cuenta y meterlo a escondidas en el restaurante dentro de una bolsa de papel marrón... La camarera me traía un vaso, ¡pero se negaba a llenarlo de vino!

FANGORIA: *–¿Qué recuerdos de Carradine le vienen a la mente cuando piensa en él?*

Domergue: –Me acuerdo de una situación muy embarazosa. John era un hombre encantador, pero cuando hicimos las pruebas de lectura de diálogos para *La maldición de los siete cadáveres* se había tomado unas cuantas copas de más. Pero cuando empezamos a trabajar, estuvo espléndido... Padecía artritis desde la cabeza hasta las puntas de los dedos de los pies, pero eso no le impidió hacer un trabajo magnífico. ¡Tenía un monólogo muy largo que le quedó sencillamente estupendo! Yo le admi-

raba mucho.

»Algún tiempo después John Ireland y yo estábamos cenando en un restaurante y yo empecé a hablar de Carradine, y dije que me había sorprendido muy agradablemente el que fuera una persona tan encantadora... considerando lo bebido que estaba cuando leímos el guión. De repente un hombre que estaba sentado en la mesa de al lado se levantó, nos hizo una pequeña reverencia y se fue. ¡Era John Carradine! ¡No me he sentido tan humillada en toda mi vida! Después nunca hizo la más mínima referencia a mi metedura de pata, y siempre he deseado que jamás hubiera ocurrido.

FANGORIA: *–¿Dónde se rodó esa película?*

Domergue: –Se rodó en una enorme casa mormona de Salt Lake City, una especie de museo abierto al público... Nunca he llegado a verla, pero tengo una copia en video. Fue mi última película.

FANGORIA: *–¿Rodar en unos exteriores reales es mejor o peor que trabajar en un plató?*

Domergue: –¡Rodar en exteriores reales es la situación ideal! Cuando estás rodando *en* un sitio «de verdad», eso realza mucho la atmósfera y la calidad de las interpretaciones. Resulta mucho mejor para los personajes y para la película.

FANGORIA: *–¿Cómo llegó a trabajar en esa película?*

Domergue: –Estaba a punto de irme a Europa con mi esposo, y quería hacer una última película. John Ireland era muy amigo mío. Oí hablar del proyecto, telefoneé a mi agente y le dije que me consiguiera una entrevista. Bien, fui allí y estuve muy seria todo el rato... Cuando me iba Paul Harrison, el director, me dijo «¡Adiós, Sonrisas!» *[se ríe]*, ¡y supe que había conseguido el papel!

FANGORIA: *–¿Qué impulsó a los mormones a financiar una película de terror?*

Domergue: –Supongo que eran unos grandes hombres de negocios. Sabían reconocer una inversión de éxito seguro en cuanto la veían. ¡Así que decidieron financiarla!

FANGORIA: *–Volviendo a* Legacy of Blood...

Domergue: –Vi el montaje final sin música. Necesitaba unos cuantos retoques, pero me pareció que no estaba mal. Había quedado bastante corta, así que tuvieron que añadir algunas escenas y pulir otras. ¡Creo que *Legacy of Blood* es uno de mis mejores trabajos!

FANGORIA: *–¿Qué puede decirnos de* Psycho Sisters?

Domergue: –Fue una experiencia bastante divertida. Disfruté mucho trabajando con Susan Strasberg y Sydney Chaplin. Lo pasé estupendamente con ellos, pero no siento el más mínimo deseo de ver la película.

FANGORIA: *–¿Guarda algún recuerdo de su director, Reginald LeBorg?*

Domergue: –Era un poquito raro... Años antes había trabajado en un episodio de la serie televisiva *Bronco*, o quizá fuera *Sugarfoot*, dirigido por él, y... ¡Bueno, aun se acordaba y me dijo que no había quedado nada contento de mí! *Psycho Sisters* no es una buena película. Me pasé todo el rodaje discutiendo porque siempre estaban intentando violar las reglas sindicales sobre los descansos entre toma y toma y el tiempo máximo que podíamos estar en el plato trabajando sin parar. Les dije que tendría que denunciarles por estar quebrantando esas reglas. ¡Y me negué a repetir tomas!

FANGORIA: *–¿Le molesta que algunos de sus fans más entusiastas sean los que adoran sus películas del género?*

Domergue: –¡No, demonios! Tener fans enamorados de ti y de tu trabajo resulta muy agradable... sean cuales sean las películas que les gustan.

FANGORIA: *–Con todas las películas de terror en las que ha trabajado, ¿cuál cree que es la más aterradora?*

Domergue: –¡Bueno, la experiencia más aterradora que he vivido ha sido la *televisión en directo*! Yo lo llamo «treinta minutos de infierno». No hay manera de tapar los errores... Lo más aterrador era el nerviosismo de la espera, y el saber que cualquier pequeño error que cometieras sería visto por millones de personas. A diferencia del teatro o el cine, no había ninguna manera de disimular los errores .. Mientras esperaba que llegara el momento de entrar en antena me preguntaba una y otra vez por qué me había metido en aquel lío.

FANGORIA: *–¿Cómo es su vida en la actualidad?*

Domergue: –En el año 1963 conocí a Paolo Cossa, ¡y se convirtió en el gran amor de mi vida! Nos casamos en 1966 y a comienzos de la década de los setenta por fin echamos raíces en Europa... Roma y Ginebra básicamente. Paolo murió hace poco, y he decidido volver a los Estados Unidos y actualmente estoy buscando casa.

FANGORIA: *–¿Por qué se retiró?*

Domergue: –Mi esposo había sido agente y trabajaba para Gulgari, una firma de joyeros de Ginebra. Probablemente sea la joyería más grande e importante que existe actualmente en todo el mundo. Cuando nos fuimos a Europa me preguntó si me importaría renunciar a mi carrera para ayudarle en su nuevo negocio, y eso hice.

FANGORIA: *–¿Planea reanudar su carrera?*

Domergue: –No creo que lo haga... pero nunca hay que decir «nunca haré tal cosa». ¿verdad? Veamos, ¿estaría dispuesta a interpretar papeles secundarios? Mmmm. No, no lo creo... Hace poco me hicieron algunas ofertas y las rechacé. En estos momentos, mis hijos, mis amistades y mi futura casa son lo más importante para mí. Pero si surgiera un papel interesante y divertido, entonces quizá...

HOSPITAL DEL BEDLAM

Si lo prefieren, el psicópata de *Beyond Bedlam* puede utilizar un cuchillo más grande para degollarles.

Cuenta la sangrienta historia de un asesino psicópata y está llena de imágenes de pesadilla... por lo que naturalmente nadie dirá que es una película de terror.

por MARK SALISBURY

Sus pasillos laberínticos, corredores claustrofóbicos y techos ultrabajos, hacen que el hospital Friern Barnet de Londres Norte sea el decorado ideal para una película de terror... especialmente para una que sondea las profundidades inexploradas del retorcido subconsciente de un sociópata juzgado y encontrado culpable. El hospital, un antiguo asilo para lunáticos (construido a mediados del siglo pasado) que en tiempos llegó a acoger hasta a dos mil setecientos pacientes, contiene el que se dice es el pasillo más largo de Europa –casi medio kilómetro de longitud de un extremo a otro–, y su cierre oficial se produjo a mediados de las seis semanas de rodaje de *Beyond Bedlam*.

El productor Paul Brooks revela que descubrió el lugar hace dos años por pura casualidad, cuando se paró en una *delicatessen* al otro lado de la calle. Estaba lloviendo y allí, recortándose contra el cielo ominoso repleto de nubarrones, se alzaba el hospital pidiendo a gritos ser capturado en celuloide.

«Parecía realmente increíble –recuerda Brooks–. Una auténtica monstruosidad gótica, aunque monstruosidad es la palabra equivocada ya que es más bien una joya gótica... No estamos haciendo una película gótica, ya que se trata de una historia mucho más contemporánea y de un terror casi clínico, pero me gusta el contraste de ambientarla dentro de un mundo de terror clásico. Si hubiéramos escrito el guión para un lugar determinado, habría sido precisamente este.»

Si se da un paseo por el lúgubre y oprimente interior del hospital, no cuesta demasiado darse cuenta de que en el siglo XIX si no estabas loco cuando te ingresaban, lo estarías sin ninguna duda en cuanto llevaras unos cuantos días encerrado allí. Para el reparto y el equipo técnico de *Beyond Bedlam*, sin embargo, el lugar ha sido un auténtico regalo del Cielo, y la producción ha transformado el hospital en un miniestudio improvisado, prescindiendo de muchos exteriores a medida que el edificio les iba revelando nuevos reinos de posibilidades fílmicas.

«Todo este complejo es fabuloso –se entusiasma Vadim Jean, el guionista/director de veintinueve años de edad, que se está tomando un breve descanso mientras Gavin Finney, su director de fotografía y graduado en la muy respetada Escuela Nacional de Televisión y Cine de Inglaterra, prepara el primer plano del día. Jean va a filmar a los protagonistas de la película, Craig Fairbrass y Elizabeth Hurley, corriendo por un pasillo manchado de pintura púrpura que arranca del pasillo principal– Es como tener todo un conjunto de platós para tí solo. Después de encontrar este lugar, lo único que tuve que hacer fue adaptar el guión al edificio.»

Basada en la novela *Bedlam*, de Harry Adam Knight (un seudónimo del novelista y crítico del género John Brosnan), el autor de *Carnosaur*, *Beyond Bedlam* está protagonizada por Fairbrass en el papel de Hamilton, un detective de la Policía lleno de amargura que forma equipo con la atractiva científica e investigadora Stephanie Lyell interpretada por Hurley para perseguir –metafóricamente hablando–, a Gilmour (Keith Allen), un psicópata apodado el Hombre de los Huesos que fue responsable de la muerte de la esposa de Hamilton y que se encuentra encarcelado. Como resultado de los ex-

Fotos Copyright Metrolome Films

TERROR
YOND
DLAM

perimentos de Stephanie con una nueva droga que altera la mente. Gilmour se ha vuelto capaz de deformar la realidad hasta tales extremos que las peores pesadillas de Stephanie y Hamilton no tardan en convertirse en realidad. Las comparaciones con *The Silence of the Lambs (El silencio de los corderos)* y *A Nightmare on Elm Street (Pesadilla en Elm Street)* son obvias, con el Gilmour interpretado por Allen acechando detrás de los barrotes de su celda como si fuese un joven primo de Hannibal Lecter todavía más loco que su maduro pariente, y la segunda mitad de la película desarrollándose ostensiblemente en un enloquecido mundo onírico.

«No vi que hubiera terror en el guión... Había cabezas que se desprendían del cuerpo, pero creo que eso es muy divertido.» —Elizabeth Hurley, actriz

Beyond Bedlam, una producción independiente de tres millones de dólares de presupuesto conseguidos mediante preventas en el festival cinematográfico de Cannes del año pasado así como de fuentes privadas, se titulaba originalmente *Bedlam*, al igual que la novela en que se basa, hasta que surgió un conflicto de derechos con la producción Val Lewton del mismo título protagonizada por Boris Karloff que la RKO distribuyó en 1946. «No puedes registrar un título fuera de los Estados Unidos, pero allí puedes hacerlo dentro de un medio –explica Jean–. Podríamos haber utilizado el nombre *Bedlam* en el resto del mundo, pero que una película tenga un título en ciertos territorios y uno distinto en otros puede acabar significando un autentico suicidio comercial.

«No es una nueva versión de la película de Karloff –añade–, pero los propietarios de los derechos de la película de la RKO no accedieron a dejarnos usar el nombre porque afirmaban que íbamos a hacer una nueva versión. Pero, de hecho, después ha resultado que son ellos los que están haciendo una nueva versión... ¡y no precisamente con cualquiera, sino nada menos que con Scorsese y Spielberg! En consecuencia, había que encontrar un nuevo título. Yo quería titularla *Before Bedlam* –admite Jean–, porque queríamos mantener *Bedlam* en el título.»

Beyond Bedlam es el segundo largometraje de Jean. Este joven con cola de caballo, antiguo director de películas educativas y comerciales, debutó con *Leon the Pig Farmer*, una comedia protagonizada por un chico judío que descubría que había sido producto de la inseminación artificial y que su verdadero padre es un criador de cerdos de Yorkshire (interpretado por Brian Glover, visto en *Alien 3* [ídem]). La película fue muy elogiada por la crítica en el Reino Unido y ganó varios premios en festivales. Dado el argumento de la película con la que debutó Jean, *Beyond Bedlam* parece una manera un tanto rara de continuar su carrera, especialmente cuando afirma no haber leído la novela de Knight y no ser fan de las películas de terror.

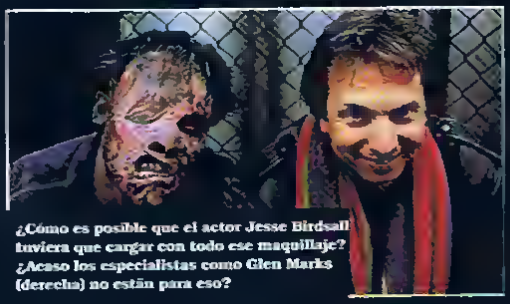
«No, no me gustan nada –declara–. Apenas he visto ninguna... De hecho, nunca he ido al cine para ver una película de terror, pero sí he visto unas cuantas en el video antes de dirigir ésta porque me pareció que lo necesitaba. Vi *Hellraiser III (Hellraiser 3, infierno en la Tierra)*, y también vi una película en la que una araña salía de la boca de alguien. Una película muy tonta... *The*... eh... no sé qué... –Jean intenta recordar el título sin conseguirlo, pero es incapaz de unir una palabra a la imagen (Después se aclara que está hablando de *The Hidden [Hidden, oculto]*–. La vi y

La muerte no parece haber impedido que Anita Dobson siga cumpliendo con sus deberes de madre.

que al no conocer el género me resultaría muy fácil repetir cosas que ya se habían hecho con anterioridad. La consecuencia es que cada vez que alguien decía "Oh, eso me recuerda lo de tal película o tal otra", lo eliminaba automáticamente.»

Brooks había trabajado como productor ejecutivo en *Leon*, y andaba buscando otro proyecto en el que él y Jean pudieran colaborar cuando se tropezó con la novela de Knight. «Es uno de los pocos libros que he visto como una película en potencia desde el principio. Era casi como leer un guión... –recuerda–. Me pareció una novela magnífica. Tenía muchísima energía, y a las películas inglesas suele faltarles energía. Yo andaba buscando algo que fuera claramente comercial, pero que al mismo tiempo fuese un poquito radical y distinto: quería normalidad y potencial comercial, pero con garra y originalidad, y me pareció que *Bedlam* tenía todo eso. Esencialmente, la película es un homenaje a las producciones de Hollywood, lo que espero divierta a la gente y la asuste al mismo tiempo. Creo que llevamos años sin ver una película inglesa como ésta.»

Brooks adquirió una opción sobre la novela a finales del año 1992 y trabajó a tal velocidad que las cámaras empezaron a rodar solamente ocho meses después. Brooks explica que



¿Cómo es posible que el actor Jesse Birdsall tuviera que cargar con todo ese maquillaje? ¿Acaso los especialistas como Glen Marks (derecha) no están para eso?

al principio jugueteó con la idea de que el mismo Brosnan escribiera el guión, pero que acabó rechazándola. «Quería un enfoque ligeramente distinto –admite–. Pero John es un gran escritor, y no paro de darle la lata pidiéndole que prepare una secuela. Siempre acudo a él para que nos proporcione ideas, y le encargaré que me escriba un guión. Creo que va a ser el próximo Clive Barker o Stephen King... es realmente soberbio.»

Con el guión escrito por Rob Walker, un guionista de la televisión inglesa, y reescrito posteriormente por Jean, *Beyond Bedlam* se ha mantenido bastante fiel al material original en que se basa, aunque algunos de los excesos de sexo y violencia presentes en la novela de Knight han sido eliminados durante el paso de la página a la pantalla. «El guión original era mucho más al estilo "terror clásico" –explica Jean–, pero nos hemos ido alejando de eso. Por eso lo llamo "thriller", porque es un *thriller* psicológico con elementos de terror al estilo en que lo era *Jacob's Ladder (La escalera de Jacob)*. Supongo que se podría decir que es *Psycho (Psicosis)* mezclado con *An American Werewolf in London (Un hombre lobo americano en Londres)*. A mediados de la historia hay toda una sección de comedia negra con un estilo muy parecido de esa película. Es terror en esa tradición más que en la onda de... digamos que de la Hammer. De hecho, he intentado evitar cualquier parecido con el estilo Hammer. «Lo que comprendí a medida que iba trabajando en el proyecto es que en realidad la película se ha convertido en un espectáculo de terror psicoquirúrgico –sigue explicando–. He descubierto que debes tratar las fobias reales. Si tocas miedos reales en vez de limitarte a las prótesis, entonces empiezas a salirte con la tuya. Lo único que has de hacer es mostrar una aguja... y ya está.» Pero aunque Jean ha tendido a concentrarse en la faceta quirúrgica, sigue habiendo bastantes FX potencialmente horripilantes para complacer a quienes prefieren su terror adornado con mucha sangre. Image Animation, la firma de Bob Keen, se encarga de proporcionar el maquillaje para una víctima de las llamas que se precipite espectacularmente al vacío desde la ventana de su apartamento en un tercer piso, creando una buena imitación del Infierno al comienzo de la película, y que después vuelve de la tumba con el cien por cien del cuerpo quemado. El equipo de FX también está creando una víctima de arma de fuego que, según Jean, «sangra y sangra y sangra y no deja de sangrar» durante toda la película. Es un efecto especial que el director describe con alegre satisfacción como «un trabajo de cien litros».

Esta enfermera no parece muy aseada, pero su imperecedera devoción al trabajo resulta indudable.

Con su cabello muy corto y amenazadora personalidad, el actor/cómico alternativo y ocasional compositor de canciones inglés Keith Allen resulte genuinamente aterrador en su papel de Gilmour, que es algo así como un cruce entre el chistoso Freddy de Robert England y el impresionante Hannibal Lecter de Anthony Hopkins. «Si tienes a un psicópate dentro de una celda, las comparaciones resultan inevitables –reflexiona Jean cuando se saca a relucir la interpretación por la que Hopkins ganó un Oscar–, pero estoy haciendo todo lo posible para hacer las cosas de una manera distinta. Los dos estamos esforzándonos al máximo para asegurarnos de que el personaje no resulte aparatoso o estridente: Keith siempre da más miedo cuando no se excede. Tiene una presencia increíble, y una enorme energía contenida.»

«Bueno, yo no diría que sea una película de terror –afirma Fairbrass, un excelente actor de treinte años de edad que interpretó a uno de los secuaces de John Lithgow en *Cliffhanger (Máximo riesgo)* y a un colega de Helen Mirren en la muy galardonada miniserie televisiva *Prime Suspect*–. Me parece que es más bien un *thriller* psicológico, porque Hamilton es un tipo muy, muy vulnerable... Está hecho un lío, y la acción no empieza a volverse físicas hasta que llevamos tres cuartas partes del metraje. Hasta ese momento hay mucho drama, y los retorcimientos de la historia y las emociones fuertes no llegan hasta la última parte de la película.»

El presupuesto no es muy alto, pero *Beyond Bedlam* no ha prescindido de las pirotecnias por ello.

Hamilton (Craig Fairbrass) nunca había pensado que luchar por tu cordura pudiera llegar a ser una descripción de lo más literal.

Eric Draven (Brandon Lee) ha vuelto de la tumba, y todos los que le creían muerto se van a llevar una gran sorpresa.

the

por RANDY PALMER

Una historia de venganza basada en un cómic sobrevive a una catástrofe de la vida real y llega a las pantallas.

A los publicistas de Hollywood les encanta difundir historias sobre rodajes «con mala suerte». Si hay que creer en las invenciones publicitarias, Linda Blair no fue la unica persona «poseida» durante el rodaje de *The Exorcist (El exorcista)*, y lo que ocurrió entre bastidores durante el rodaje de *The Amityville Horror (Terror en Amityville)* fue casi tan aterrador como lo que acontecia en la pantalla.

Por desgracia, nadie tuvo que hacer trabajar su imaginacion para crear ese tipo de acontecimientos horripilantes en *The Crow*, una pelicula que se vio acosada por tantos problemas de producción que parecia como si realmente estuviera maldita. Los accidentes e infortunios llovieron sobre la produccion y su equipo técnico, y una tormenta invernal destruyó varios decorados de la pelicula.

Pero lo peor todavia estaba por llegar. En la madrugada del 31 de marzo de 1993 y durante el rodaje de una escena relativamente menor Brandon Lee, el protagonista, fue alcanzado por un proyectil salido de una pistola de utilera que se disparó accidentalmente. Lee, que sólo tenia veintiocho años de edad, fallecio pocas horas despues de ser trasladado a toda prisa al Centro Medico Regional de New Hanover, cerca de Wilmington, NC, donde se habia estado rodando *The Crow* desde comienzos de febrero.

La investigación del incidente interrumpió el rodaje de la producción, a la que solo le quedaban nueve dias más de trabajo. Durante un tiempo pareció como si *The Crow* estuviera destinada a terminar acumulando polvo en el estante de un estudio. Los rumores afirmaban que *The Crow* era una pelicula demasiado oscura e inquietante... y no sólo debido al infortunado accidente sufrido por Lee. Se hablaba de rodar insertos que alivianan un poco el tono deprimente de la pelicula, pero muchos querian distribuirla tal y como habia sido imaginada originalmente por su director, Alex Proyas. Al final, sin embargo, se hicieron varias alteraciones significativas antes de que *The Crow* obtuviera el permiso para emprender el vuelo, y Miramax por fin ha empezado a distribuirla.

Michael Wincott, un veterano malvado de la pantalla, interpreta a un villano con obvia debilidad por el negro.

Lee interpreto al protagonista de la pelicula, un supervigilante sobrenatural llamado Eric Draven, un rockero que ha sido asesinado por los matones del sádico señor del crimen Top Dollar (Michael Wincott) y que vuelve de la tumba buscando venganza. Y ver como lo hace no resulta nada agradable: si vas a volver de la tumba, lo lógico es que salgas de ella cubierto de sangre, suciedad y tierra, ¿no?

«¡Oh, desde luego que sí! –se mostró de acuerdo Lee durante una entrevista que concedio a **FANGO** pocos dias antes del accidente que le costó la vida–. ¡La melaza que usan como sangre es muy pegajosa! Se te pega a las ropas, al pelo... ¡*Aaaaj*!' En realidad, preferiria estar declamando unas cuantas lineas de diálogo sutil...» Sonriendo bajo el maquillaje demoniaco de su personaje, Lee alargo una mano hacia una silla durante un descanso en el rodaje y se dejo caer en ella, pareciendo bastante cansado. *The Crow* se encontraba en su dia 43 de rodaje, y Lee estaba empezando a acusar los efectos del esfuerzo y la tensión.

«El guion me gusta muchisimo –dijo–. Cuando Ed Pressman [el productor] me lo enseño por primera vez, enseguida supe que tenia que hacer esta pelicula. Habia leido los cómics y me gustaban mucho. ¡Draven es un personaje magnífico!» Lo que no le gustaba tanto era la naturaleza agotadora del rodaje y especialmente de la escena en la que su personaje vuelve de la tumba abriendose

CROW
VUELA POR FIN

paso con las manos a través de la tierra. Cuando llegó el momento de rodarla, esa feroz tormenta invernal había pulverizado los Estudios Carolco Wilmington y la mayor parte de Carolina del Norte, y lo que originalmente podía haber sido una escena algo incómoda de rodar acabó convirtiéndose en pura tortura. «En vez de rodarla en un plató tuvimos que rodarla en exteriores y hacer que todo fuese real –se quejó Lee–. Me enterraron en el barro helado de Wilmington a las 4 de la madrugada... y estábamos casi a cero grados. ¡Acabé con el trasero congelado!»

Aun así, Lee estaba encantado con su papel de primer justiciero zombi del cine y creía que el personaje de Draven ofrecía mucho más que la gran mayoría de personajes del género. «En vez de hacer una película sobre un psicópata unidimensional, estamos tratando con un tipo que ha sido empujado hasta los límites de su cordura –explicó Lee–. La experiencia de volver de tu propia tumba, de encontrarte vivo y, al mismo tiempo "no vivo" después de llevar un año muerto... ¿Bueno, no cabe duda de que eso es una experiencia realmente extrema!»

«Lo que más me gusta de *The Crow* es que tiene mucha acción, desde luego, pero que también nos permite entrar en un par de géneros más –siguió explicando–. Hay tragedia... y una buena dosis de romanticismo, pero también posee el aura de lo sobrenatural. En una película de acción lo normal es que el material argumental quede limitado a una categoría bastante restringida, o eres un poli o han matado a tu hermano y ahora vas a por ellos... ese tipo de cosas. En *The Crow* puedo enfocar esa clase de material argumental de una manera muy distinta.»

«El contenido emocional procede de algo que es real. No es una mera imitación de otras películas.»
—David Patrick Kelly, actor

Interpretar a Draven permitió que Lee experimentara con las emociones en la pantalla. «Mi personaje tiene una cantidad de emociones realmente sorprendente –dijo–, y me ha permitido hacer algo más como actor. El papel también presenta unas exigencias físicas, desde luego, y el personaje pasa por varios momentos de trauma físico muy severo.»

Los maquillajes especiales de *The Crow* han corrido a cargo del equipo de Lance Anderson (*Pet Sematary* [*El cementerio viviente*]). Además de proporcionar la macabra apariencia de Lee Anderson utilizó prótesis muy caras y sofisticadas para crear a una entidad sobrenatural conocida como el Vaquero Calavera, interpretada por Michael Berryman. Por desgracia, las escenas en que se veía a esta impresionante creación han sido eliminadas del montaje definitivo de *The Crow* por varias razones.

Pero muchos otros FX concebidos por el equipo de Anderson quizá hayan sobrevivido a los recortes. «A un tipo le cortan el brazo con una espada durante uno de los tiroteos –revela Anderson–. Hay un primer plano del tipo agarrándose el muñón con sangre brotando a chorros de él, y otro de la mano volando por los aires sin que los dedos hayan soltado la ametralladora que empuñaba. ¡Es muy explícito!»

«Se prestó mucha atención a los efectos para que quedaran lo mejor posible –sigue explicando el artista–. Por ejemplo, hay una escena en una tienda de empeños donde a un tipo le atraviesan la mano con un cuchillo. Añadimos unos cuantos detalles, como retorcer el cuchillo una vez clavado y sacarlo muy despacio después. Quedó bastante horripilante.»

La sangre y la asquerosidad son una cosa, pero las creaciones diabólicas que se

The Crow ofrece una asombrosa combinación de heroicidades del cómic y atmósfera de cine negro.

Funboy (Michael Massee) no parece estarlo pasando demasiado bien.

siente más orgulloso Anderson son los cuervos mecánicos que él y su equipo desarrollaron para la película. «En realidad tenemos dos cuervos mecanizados –revela– Uno es controlado mediante cables, y el otro se controla por radio.» Anderson señala al último, que esta delicadamente posado sobre un taburete. El artista está muy ocupado y no dispone de tiempo para hacernos una demostración de como funciona la maravilla mecánica, pero la atención prestada a los detalles es impresionante· este pájaro es identico a un cuervo de carne y hueso, y es muy posible que convenza al público de que los productoras consiguieron adiestrar a cuervos de verdad para rodar todos los primeros planos.

Cuando se le pregunta que posibilidades hay de que sus creaciones acaben siendo vistas en la pantalla, excluyendo al Vaquero Calavera, el artista se inclina por el optimismo. «Creo que no deberían eliminar nada. Despues de todo, es una historia muy violenta.» –observa Anderson–. Tratar de conseguir una calificación "menores acompañados" a base de cortes... No, creo que no funcionaria. Está claro que *The Crow* deberia ser una película R, ya que ésa es la naturaleza de este tipo de historias. Alex no está obligado a recrearse en la exhibición de la violencia, y puede limitarse a utilizar planos cortos y un montaje rápido. No quiero ver diez mil ángulos distintos del cuchillo atravesando la mano, y sencillamente me gustaria ver la escena del cuchillo en el montaje definitivo sin que me importe lo rápido que ocurra todo o lo poco que dure ese plano.»

Una gran parte de la violencia de *The Crow* se ha originado en su guionista, el articulista estrella de Fango David J. Schow. El escritor se vio involucrado en el proyecto cuando estaba trabajando en *Deadly Metal*, una mezcla de comedia y terror sobre un grupo heavy que se come a sus fans. «Eso ocurrió en 1991 y era un proyecto para Ed Pressman que acabó esfumandose –recuerda Schow–, y cosa de un año después empezó a buscar a alguien para que se ocupara del guion de *The Crow*, que llevaba algún tiempo en la nevera. Bueno, cogí el material de que disponian [un guion de John Shirley], escribí un nuevo esbozo y lo pulí y retoqué, y Pressman empezó a recorrer las productoras con él.

»No sé cuál sera la reacción de los fans del cómic ante nuestra interpretación de *The Crow* –advierte Schow–. Cuando pasas de un medio artistico a otro, intentas definir el tono lo mejor posible, pero la autoridad final al respecto será James O'Barr, su creador. Si piensa que está cerca de la emoción del cómic, entonces habremos triunfado.»

Schow ha estado muy ocupado revisando el guion prácticamente cada dia. «Estamos hablando de una película, y eso quiere decir que hay muchas cosas extra que no estaban en el cómic –dice–.

Una vez reanimado Draven no necesita armas, y se limita a tomarlas prestadas de sus víctimas.

Tin-Tin [Lawrence Mason] está preparado, y se cree capaz de cortarle las alas al Cuervo.

El comic tenía una calidad emocional muy intima y trataba basicamente un solo acontecimiento. Hemos tenido que rodearlo con mas acontecimientos y personajes para poder sacar una pelicula de el. He llegado a reescribir los dialogos literalmente momentos antes de que se rodaran las escenas. No es un caso de mala planificación, sino de que los actores se van metiendo mas y mas en sus personajes a medida que avanza el rodaje. Brandon hizo muchas aportaciones creativas, contribuyo al guion y añadio muchos detalles a su personaje.»

Provas, que ha debutado en los Estados Unidos con *The Crow*, aparece de repente y lleva de Schow llevandolo hacia lo que parece una version en miniatura de Caliki, el Monstruo Inmortal. La maqueta resulta ser un gigamesco amasijo de cables y alambres con un monitor de video precariamente instalado debajo de ellos. Provas ya ha decidido cual sera la colocacion de las camaras y quiere que Schow vea por el monitor de video como se desarrolla la escena en la que un Lee zombificado hace una visita sorpresa al escondite de Top Dollar.

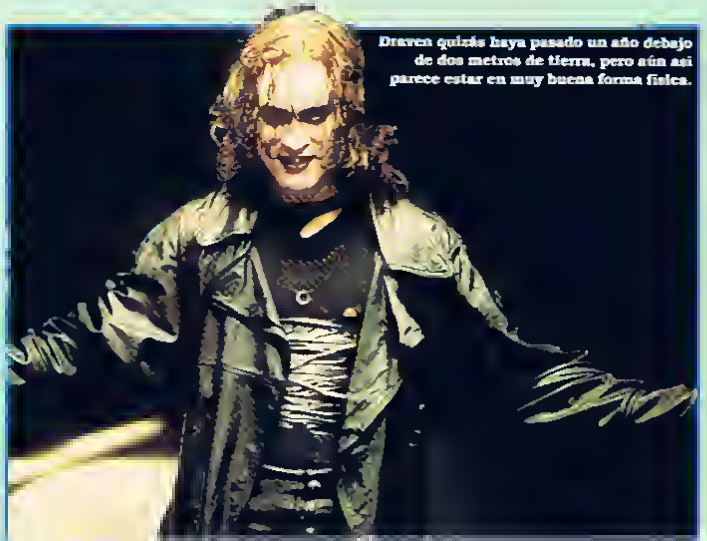
Las paredes del decorado son de un lugubre color gris industrial y estan cubiertas de suciedad y pintadas. Al lado de una de ellas hay un viejo y maltrecho sofa cuyo relleno asoma por la docena de cuchilladas que han desgarrado la tapiceria. Los extremos medio rotos de las vigas de cemento sobresalen del suelo repleto de basura sobre el que se ven centenares de casquillos de bala -evidencia de la implacable furia de la pandilla-, esparcidos por todos lados. En el centro de la habitacion hay una gran mesa, con una docena de sillas apartadas sin miramientos a un lado. Montones de billetes han sido arrojados sobre la mesa en el mas completo desorden, rodeados por botellas de whisky y cerveza (luego vacias [llenas de agua coloreada, naturalmente] vasos volcados y un rollo de toallas de papel ligeramente usadas. Si, no cabe duda de que parece como si aqui viviera alguien.

Angel David, que interpreta a Skank, uno de los gángsters de Top Dollar, se acerca para saludarnos. David es un ferviente fan de **FANGO** y quiere asegurarse de que nuestros lectores se enteran de que lo esta haciendo lo mejor posible especialmente para ellos. «Skank tiene un coeficiente intelectual realmente infimo -confiesa David-. Es un titere. Siempre hace lo que Top Dollar quiere que haga sea lo que sea, y nunca hace preguntas. ¡Puede llegar a ser un tipo muy desagradable!» David esta muy satisfecho del contenido emocional de *The Crow*, que define como una combinacion entre la violencia estilizada de los cómics y el cine negro de la década de los años cuarenta. Cuando oye al ayudante de direccion llamando a los actores para la escena que se va a rodar dentro de unos momentos, David sonne de oreja a oreja y se despide con un signo «pulgar arriba» mientras se aleja para reunirse con el resto de los pandilleros.

Los actores van ocupando sus posiciones alrededor de la mesa y Lee espera a un lado, con su maquillaje blanco hueso brillando fantasmagoricamente en la penumbra del plato tenuemente iluminado. Schow ataviado con la chaqueta de cuero negro imprescindible en todo gangster que se precie, esta esperando entre bastidores, va a hacer una breve aparicion interpretando a otro secuaz de Top Dollar. El director se instala a un lado del monitor de video Caliki y espera pacientemente hasta que el reparto y el equipo tecnico estan en sus sitios. El humo que avudara a crear atmosfera es bombeado por el plato y Provas grita «¡Accion!»

La escena es bastante rapida. Draven se lanza hacia adelante mientras la pandilla de Top Dollar se pone en pie como un solo hombre y las armas de fuego empiezan a rugir. Después habra una cierta labor de sonorizacion, por supuesto, pero aun asi las detonaciones de las pistolas son ensordecedoras. Docenas de billetes vuelan por los aires impulsados por la violencia del tiroteo (en realidad estan siendo lanzados desde un recipiente instalado en el techo), mientras los vasos se hacen anicos de una manera impecablemente realista gracias a los proyectiles disparados por los tecnicos desde arriba. Pero el golpe que Lee lanza a su primera victima es mas bien torpe, por lo que Provas interrumpe la escena. Los zombis patosos no tienen cabida en esta peliena y hay que volver a rodar la toma.

Otro miembro de la pandilla de Top Dollar, el actor David Patrick Kelly, esta disponible para algunos insertos de FX que van a ser rodados por la segunda unidad de *The Crow*. Kelly describe a T-Bird, su personaje, como «un terrorista urbano posindustrial. Es el lider de los mercenarios callejeros y se encarga de controlar la zona para Top Dollar. Dirige



Draven quizás haya pasado un año debajo de dos metros de tierra, pero aún así parece estar en muy buena forma física.

«En vez de hacer una película sobre un psicópata unidimensional, estamos tratando con un tipo empujado hasta los límites de su cordura.» —Brandon Lee, actor

a su "brigada de demolición' en sus evoluciones por el barrio, y controla todo el tráfico de drogas y demás actividades.«

Kelly es la primera persona involucrada en el rodaje que observa que la acción de *The Crow* tiene sus raíces en situaciones de la vida real. «Es una historia interesante porque está basada en incidentes reales de la vida de James O'Barr –revela Kelly–. El contenido emocional, la inspiración... Todo eso viene de algo que es real. No es una mera imitación de otras películas. La crisis sufrida por O'Barr fue una de esas tragedias que te obligan a preguntarte por qué existe el mal en el mundo, y por que pueden ocurrirles cosas tan terribles a las personas buenas.«

En *The Crow* ocurren muchas cosas malas, pero Kelly observa que existe un leve subtexto espiritual oculto debajo de toda la carnicería. «Se puede captar algo así como un delgado velo que separa esta vida del otro mundo, y eso es lo más importante. La gran diferencia entre los personajes malvados y el Cuervo estriba en que los malvados creen que esto es todo, que esto es lo máximo a lo que puedes aspirar, aquí mismo y ahora... Pero el Cuervo sabe que existe otra vida que empequeñece a cualquier cosa que podamos llegar a considerar como el mundo real.«

La calma vuelve al plató principal, y Kelly se va para preparar unas cuantas escenas en las que aparece otro devoto de **FANGO**: Tony Todd, que interpreta a un asesino profesional llamado Grange. Es demasiado tarde para entrevistarle en estos momentos, pero el actor se pone en contacto con nosotros mediante el teléfono un par de días después para explicar cómo se vio involucrado en el proyecto.

«Ya conocía los trabajos comerciales de Proyas –empieza diciendo Todd–. Era amigo de Clive Barker y me recomendaron para *The Crow*. Leí el guión y me gustó, así que dejé a un lado otros proyectos y encontré un poco de tiempo libre para hacerlo. Nunca he trabajado en una película que tenga su origen en un formato gráfico, y quería ver cómo es el proceso y averiguar si es realmente posible traspasar un cómic al cine. En la inmensa mayoría de casos los resultados no son muy buenos, ¡pero siempre queda sitio para un superéxito! Esta adaptación es muy fiel e inteligente, y creo que funcionará.«

JAMES O'BARR: CUERVOS Y TERRORES

La adaptación cinematográfica de *The Crow* dirigida por Alex Proyas podría ser la inyección de vitalidad que el género del terror necesita desde hace algún tiempo. Según los que la han visto, la película es una experiencia elegante, lúgubre, inquietante y, en algunos momentos, pura y simplemente aterradora. Y no hay nadie más decidido a pregonar en voz alta las virtudes de la película de Proyas que el padre de *The Crow*, el guionista/dibujante James O'Barr.

«Alex Proyas es un genio –declara O'Barr–. Esta película va a ser un debut soberbio para él. Ha sabido capturar la atmósfera del cómic, y estoy muy satisfecho de cómo ha quedado la película.« O'Barr, un hombre más bien callado y tranquilo, parece algo reticente a aceptar su porción de elogios por el éxito artístico de *The Crow*, pero nadie puede negar que la visión plasmada por Proyas en el celuloide debe mucho al cómic original.

«Empecé a trabajar en *The Crow* a comienzos de la década de los años ochenta, pero tardó muchos años en editarse –observa O'Barr–. Se lo enseñé a mucha gente y lo paseé por todas las grandes editoriales, pero ninguna se mostró interesada.« El oscuro y brutal retrato de la lucha en el corazón de la gran ciudad combinado con una sensibilidad de terror gótico era demasiado «fuerte« para la inmensa mayoría de editoriales, pero la tenacidad de O'Barr acabó viéndose recompensada cuando mostró su obra a Caliber Press en Detroit. A los directores de publicaciones de Caliber les gustó mucho lo que vieron, y añadieron *The Crow* a su plan editorial de 1988. Posteriormente Tundra Publishing adquirió los derechos de la serie y reeditó *The Crow* en un soberbio juego de tres volúmenes que presentó el personaje a un público más amplio. Kitchen Sink ha vuelto a reeditar la colección hace poco en una sola novela gráfica.

«La película ha acabado resultando ser muy, muy fiel a lo que escribí –dice O'Barr–. He intentado mantener un pie en el quicio de la puerta durante todo el proceso del rodaje, por así decirlo, y hubo momentos en los que podía ser un poquito difícil, pero en conjunto ha sido una experiencia muy positiva. Creo que una gran parte de la razón por la que la película se ha mantenido tan cerca de mi concepto hay que buscarla en la participación de Brandon Lee. Brandon estaba fascinado por el concepto y el personaje...« De hecho, Lee llegó al extremo de utilizar ciertas páginas del cómic como ayudas visuales para interpretar su papel, especialmente durante las escenas en las que llevaba maquillaje.

A pesar de los persistentes rumores de que la distribuidora quería «suavizar» la película después de toda la publicidad que rodeó a la muerte de Lee, O'Barr informa que no ha sido así. «La película es oscura e inquietante –nos confirma O'Barr, que vio el montaje definitivo hace poco–. Es inquietante porque la historia original ya lo era, y eso es algo que no se puede cambiar. Pero no creo que la Universal o la Paramount [que no quisieron distribuir la película] pensaran que era "demasiado oscura" o "demasiado deprimente", o que hubiera algún aspecto de ella que les disgustara. Creo que lo más probable es que no quisieran distribuirla porque les preocupaba lo que había ocurrido con Brandon.«

Ilustración: James O'Barr

De hecho, la infortunada muerte de Lee solo interrumpió el rodaje y según O'Barr no cambió nada. «Nunca hubo ningún peligro de que el proyecto fuera a ser cancelado ni nada por el estilo –observa–. Básicamente, Brandon ya había terminado de rodar todas sus escenas... Sólo quedaban cinco o seis días de rodaje, y casi todo ese tiempo consistía en efectos especiales.«

—Randy Palmer

STEPHEN KING HABALA DE

King y el productor Richard Rubinstein parecen satisfechos de que *Apocalipsis* haya merecido la espera.

THE STAND

por BILL WARREN

Es la adaptación a la pantalla que sus fans llevan más tiempo esperando, y el autor quería asegurarse de que se hacía como es debido.

•En términos fílmicos, *The Stand* (*Apocalipsis*, estrenada en video por Warner) es el proyecto más importante en el que he tomado parte hasta ahora –dice Stephen King–. De hecho, hasta se podría llegar a decir que es el único que siempre me he tomado muy en serio... El resto, incluso los guiones que he escrito, eran como pequeñas diversiones: el guión de *Creepshow* (idem) fue escrito en cuatro días, y el de *Cat's Eye* (*Los ojos del gato*) en dos semanas.

Un vehículo a motor se estrella. Millones de cadáveres... el suyo incluido. Joe Bob ha sucumbido a las mucosidades de la gripe.

•Pero el guión de *Apocalipsis* exigió seis meses de trabajo para una primera versión, y después hubo dos más. Fue un esfuerzo enorme, y me dio más trabajo que dos o tres novelas juntas. Es la novela de la que siempre hablan los fans. Me preguntan si alguna vez habrá una adaptación cinematográfica, y un instante después añaden que no se me ocurra hacerlo nunca.•

Pero *The Stand* [*La danza de la muerte* y *Apocalipsis*, respectivamente versión corta y completa, ambas editadas por Plaza y Janes] ha sido

«Si *Apocalipsis* fracasa, el fracaso será mío sean quienes sean las otras personas involucradas en el proyecto.»

filmada como miniserie de ocho horas de la ABC-TV. Dirigida por Mick Garris, con un reparto encabezado por Gary Sinise, Molly Ringwald, Rob Lowe y Jamey Sheridan, la miniserie muy bien puede ser esa adaptación digna del sobresaliente de una obra de King que sus fans siempre esperan y que rara vez reciben. «Los fans que leen mis libros tienden a opinar que ninguna de las películas está a la altura de los libros, no porque los libros sean tan maravillosos, sino porque en ellos hay un elemento que echan totalmente en falta en las películas –dice el autor– Muchos de ellos ya ni tan siquiera quieren ir a verlas debido a todas las decepciones que se han llevado. Cuando me senté a escribir este guión, sabía que empezarían a ver la miniserie con aprensión. Y eso me parece bien, porque tienen todo el derecho del mundo a hacerlo, pero quiero que cuando hayan acabado de verla digan: "No puedo creer lo que he visto..."»

Stephen King es –¿hace falta decirlo?–, uno de los escritores vivos mas populares, y tiene mas exitos de venta en su haber que cualquier otro cultivador del genero. Esta novela es su libro mas popular hasta el momento: fue un exito de ventas tanto en la edición de tapas duras como en la de bolsillo cuando fue publicada por primera vez, y volvio a serlo cuando la edición expandida llego al mercado en el año 1990. En su libro *Danse Macabre*, King escribe que la historia se le ocurrió de una manera bastante curiosa: originalmente estaba planeando un libro sobre Patty Hearst y su secuestro y posterior reclutamiento por el Ejercito Simbiotico de Liberacion. Pero la idea de una plaga que hiciese estragos en todo el mundo acabó infiltrándose en su mente, y expulso de ella a Patty y al ESL.

El autor revela que también existió otra inesperada inspiracion literaria. «Hubo un monton de ideas e influencias distintas que se fueron combinando poco a poco –dice–. La novela *Earth Abides*, de George R. Stewart [*La tierra permanece*, Ed. Minotauro]; y *Alas, Babylon*, de Pat Frank, fue otra, pero la influencia basica fue la de *The Lord of the Rings* [*El Señor de los Anillos*, Ed. Minotauro]. Lo crea o no, quería escribir un *Señor de los Anillos* americano... La novela de Tolkien me había impresionado muchísimo, y en cierto sentido se puede decir que fue la lectura de mis años universitarios que más me ha influido. Pase semanas enteras absorto en ella...»

Foto cedida por Cortesía de Silver Bullet

Gracias a los persuasivos métodos de Flagg, este adicto a la droga ya la ha dejado para siempre.

Los fans de King han pasado mucho tiempo absortos en esa novela, aunque no es el libro favorito del autor. King sabe que es el favorito de sus lectores, y tiene algunas conjeturas sobre el por que es tan popular. «Es una combinacion de realidad y de gran mision-búsqueda fantástica, y creo que la gente responde con mucha intensidad a eso –razona–. A todo el mundo le gusta pensar en cómo se simplificaría la vida si llegara la gripe. Mierda, ya no tendrías que sacar la basura, así que el imaginarse como sería ser uno de los supervivientes contiene un cierto elemento de juego de rol.

»Y creo que a la gente le gusta la amplitud de la historia –sigue diciendo–. Muchos lectores también pueden haber respondido a la geografía del

Frannie (Molly Ringwald), astuta ella, lee a King para vencer a Flagg.

Adam Storke infonna a unos cuantos extras de *La mitad oscura* que se han equivocado de película de King.

pais que se va exponiendo a lo largo de la historia, pero en cierta manera las especulaciones no sirven de nada. Para mí... No, no es mi libro favorito de entre todos los que he escrito, pero sí es el que me inspira el recuerdo más afectuoso en cuanto al momento en que lo escribí. Sea cual sea la razón, es el libro al que los lectores reaccionan de manera más intensa y el que ha vendido más ejemplares de toda mi obra, y me encantaría que les gustara la miniserie por las mismas razones.»

Se ha necesitado mucho tiempo para que la novela acabara poniéndose delante de las cámaras. Inicialmeote, King escribió un guión para un largometraje cuando Richard Rubinstein y George Romero todavía eran socios en Laurel Entertainment. Después de que Romero se marchara de Laurel, el proyecto siguió unido a Rubinstein, quien, al igual que el mismo King, no había quedado muy satisfecho con el guión escrito por el autor. Rubinstein pensó que se necesitaba a un guionista más distanciado del proyecto, y contrató a Rospo Pallenberg (*Excalibur* [idem]) para que intentara reducir la enorme novela convirtiéndola en algo filmable; pero ni tan siquiera Pallenberg consiguió «domar» el libro.

Pero de repente, hace sólo dos años, la ABC se puso en contacto coo King y Rubinstein para exponerles la idea de convertir la novela en una miniserie de seis horas (posteriormente expandidas a ocho), porque la cadena había quedado muy satisfecha con el éxito de *It* (idem, estrenada en vídeo por Warner). King admite que al principio tuvo sus dudas y temores. «Mantuvimos unas cuantas discusiones muy serias con la ABC. "No nos digan que vamos a pasar la noche con ustedes si luego nos van a salir con que tienen dolor de cabeza y no les apetece hacer nada", les dijimos básicamente. En otras palabras, no nos digan que quieren adaptar la novela para venirnos luego con un montón de gilipolleces de los chicos de Pantas y Valores y salirnos con que en la televisión no se puede hacer esto o no se puede hacer aquello... Prométannos que nos dejaran adaptar la novela siendo fieles a su espíritu. Dijeron que de acuerdo, y han cumplido su palabra. Todo está ahí.»

King admite que el contenido de horrores de las víctimas de la gripe quizá sea un poco inferior al de la novela, pero aún así la miniserie es respetuosamente terrible. El aotor cite una escena como ejemplo. «El juez Farris [Ossie Davis] está atravesando un mísero

King dice que Jamey Sheridan opinó que Randall Flagg era muy gracioso... pero ni su interpretación ni el maquillaje de Steve Johnson invitan a reírse.

pueblecito del Oeste y los malos, uno de los cuales es Sam Raimi, le están persiguiendo –explica–. La cámara hace una panorámica y ves una camioneta dentro de la que hay un niño momificado hecho un ovillo. Tuvimos un montón de discusiones con la ABC a causa de ese niño momificado, y al final les dije: "Dejadnos en paz. No es un niño, es un muñeco." Sí, claro, es un muñeco... un muñeco de efectos especiales, pero parece un niño momificado.»

Otra escena en la que aparece Farris produjo una cierta taquicardia en la ABC, pero King dice que cuando vio la miniserie por última vez, la escena seguía estando allí. «El juez Farris se para en la carretera y alza la mirada hacia algo que está claro le horroriza y le preocupa. Cuando la cámara adopta su punto de vista, ves que es un hombre con un taparrabos que ha sido crucificado en una valla publicitaria. Alrededor de su cabeza hay una corona, no de espinas sino de agujas hipodérmicas, y escritas con jeringuillas y otras cosas sobre un cartel que cuelga de su cuello se ven las palabras "Drug Addict" [drogadicto], porque Randall Flagg, el malo, no los aguanta. Es la última palabra en programas de rehabilitación: si los matas, puedes garantizar que nunca volverán a usar drogas.

»Cuando Patrick McMahon, que se encargó del montaje, vio esa escena, nos dijo que nunca podríamos enseñar eso en la pequeña pantalla –sigue explicando King–. Había montado *Wild Palms* (ídem, estrenada en vídeo por Filmayer) donde había algo

El caos neoyorquino es tan grande que Kareem Abdul-Jabbar teme no poder reunirse con el resto del equipo de baloncesto a tiempo.

Steve Johnson la ha envejecido lo suyo, y ahora Ruby Dee se dispone a transmitirle la sabiduría de sus años

similar y los de Pautas y Valores insistieron en que se cortara. Pero en este caso le dijimos a la ABC que no había ningún compromiso posible: o el drogadicto está, o no está. Y el resultado es que está.»

King eligió a Garris como director, y revela que ya le había puesto en la lista de posibles directores después de ver la cuarta entrega de *Psycho (Psicosis)*. Posteriormente el trabajo que hizo en *Sleepwalkers (Sonámbulos)* sobre el guión de King sirvió para reforzar la decisión del autor. «Siempre quise a Mick –declara–. La ABC y Richard me preguntaban qué me parecería Brian De Palma si no estaba ocupado, y yo les contestaba que si Brian de Palma no estaba ocupado seguía queriendo a Mick Garris. Richard ha acabado opinando como yo.»

King sabía que Garris rodaría el guión sin añadir un montón de florituras personales. Garris empezó siendo guionista y respeta el guión mucho más que otros directores, y King cita en particular a Lewis Teague, quien dirigió *Cujo* (ídem) y *Los ojos del gato*. «Si *Apocalipsis* fracasa, el fracaso será mío sean quienes sean las otras personas involucradas en el proyecto –dice el autor–. Básicamente, quería a alguien que respetara mi trabajo lo suficiente para ser un medio en vez de un mensaje, y sabía que Mick lo haría. También me parecía que poseía la energía y la resistencia necesarias para enfrentarse al proyecto y aguantar durante varios meses rodando dieciséis horas al día. Mick no sólo no bebe, fuma o toma drogas, sino que apenas come carne, por lo que sabía que estaría allí y en buena forma cada día. Es un gran tipo y un gran director, y ha aportado muchas cosas al proyecto. Ah, esto no es mera coba: cuando vean la miniserie se darán cuenta de ello. . Es realmente soberbia.»

El reparto, como era de esperar, es amplio y variado. «Sí, el reparto es muy ecléctico –declara King–, abarcando de Molly Ringwald a Ruby Dee y de Gary Sinise a Ray Walston. En un momento dado estuvieron hablando con Whoopi Goldberg para que interpretase a Madre Abagail, pero optó por dedicarse a *Sister Act 2 (Sister Act 2, de vuelta al convento)*. Ruby siempre estuvo en la lista de candidatas al papel, y tal y como ha salido todo... Bueno, se supone que no hay que decir este tipo de cosas y yo nunca lo diría de ninguna otra persona, pero me llevaré una gran sorpresa si Ruby Dee no gana un Emmy por su interpretación.»

«Lo importante es que todas las escenas que la gente recuerda y todos los grandes momentos están en la miniserie.»

La miniserie también contiene muchas apariciones breves, aunque King (por motivos legales) prefiere no hablar sobre algunas de ellos. «No puedo confirmar oficialmente si aparece Ed Harris, porque eso forma parte del acuerdo al que llegamos: algunas personas harían apariciones breves que no figurarían en los títulos de crédito. Por ejemplo, no puedo confirmar o negar que Kathy Bates interprete a la presentadora de un programa de televisión en *Apocalipsis*. Si aparece, estará magnífica, porque es una gran actriz.

»Joe Bob Briggs interpreta a un patrullero de la policía estatal llamado Joe Bob, el primo del propietario de la gasolinera de Hap [donde empieza la historia] –sigue explicando King–. Va allí para advertirles de que el ejército está husmeando por la zona. Cree ese personaje antes de saber que Joe Bob Briggs existía, pero aceptó el papel y ha hecho un gran trabajo. John Landis también ha interpretado un minipapelito, y su frase inmortal es: «Pensé que habría prostitutas. Infiernos, no hay prostitutas.» También sale Tom Holland, y muchas personas más cuyos nombres no recuerdo en estos momentos.

»Yo también aparezco, y en esta ocasión interpreto a un tipo que no es

Laura San Giacomo no puede creer que el guionista/actor deba usar la radio para que le recuerden sus diálogos.

un paleto gilipollas integral. Empecé con *Creepshow*, y he acabado más o menos encasillado. He interpretado a un montón de imbéciles en mi carrera. Esta vez interpreto a un tipo llamado Teddy Weizak: cuando lo escribí, el papel era más largo de lo que ha acabado siendo en la pantalla, en parte porque había momentos en los que no podía estar allí. Tenía un montón de peces friéndose en otras sartenes, y estaba intentando ocuparme de todas a la vez. Durante el último año tienen que imaginarme como a una especie de cocinero enloquecido que iba corriendo de una sartén a otra, echando un vistazo al soufflé aquí y dando la vuelta a la tortilla allá... Bueno, Teddy es el tipo que lleva a Nadine Cross hasta Boulder. En esta ocasión he podido interpretar a un personaje que aunque carece de verdadera sustancia porque la que tenía ha acabado en el suelo de la sala de montaje, al menos posee dos células cerebrales que funcionan. Tomamos algunas de las frases de Teddy y se las dimos a Henry Dunbarton... y Mick interpretó ese papel. Pero después casi todas esas frases también acabaron en el suelo de la sala de montaje... Está claro que eso de interpretar no es lo nuestro.»

Pero hasta contando con ocho horas de metraje –o con más de seis–, hubo que eliminar algunas cosas del gigantesco pero en realidad ya muy sintético guión de King. «Todo el mundo se encontrará con que en la miniserie falta alguna escena de la novela que recuerda, aunque en muchos casos esas escenas llegaron a filmarse y quizá formen parte de las cintas que acaben llegando a los videoclubes. Creo que vamos a hacer dos versiones: una para la emisión televisiva, y luego una versión sin calificar en la que habrá unas cuantas cosas más. La ausencia de calificación no obedecerá exclusivamente a la sanguinolencia, y en vez de un metraje total de seis horas y tres minutos puede que ascienda a tres horas y cuarenta y cinco minutos.

»Lo realmente importante, creo yo, es que todas las escenas que la gente recuerda y todos los grandes momentos están en la miniserie –sigue explicando King–. La escena del túnel Lincoln, Kareem Abdul-Jabbar pregonando el apocalipsis, Nueva York en llamas, las secuencias oníricas, Stu perdiéndose en el complejo de Stovington... Casi todas las cosas que la gente recuerda de la novela estarán ahí. Es una miniserie televisiva, y si les gustan los actores que interpretan los papeles, todo el mundo se sentirá como en casa.»

Foto: Michael Weinstein/Copyright 1994 Castle Rock

The Shawshank Redemption, con Morgan Freeman y Tim Robbins, explora el lado menos horripilante de King

KING Y EL CINE

El ciclo de largometrajes basados en obras de Stephen King siguió adelante durante el año pasado con *The Dark Half* (*La mitad oscura* y *Needful Things*. Ninguna de las dos arrasó en taquilla, pero el autor quedó satisfecho de los resultados. «La verdad es que las dos me parecieron francamente buenas –dice–. Tienen sus defectos, claro, pero *La mitad oscura* era espectacular, y no entiendo por qué no consiguió atraer a más público.

»En cuanto a *Needful Things*, Castle Rock pasó de *Stand By Me* (*Cuenta conmigo*), con un original de unas ciento cincuenta páginas, a *Misery* (ídem), con unas trescientas páginas de texto original, y finalmente a esta novela de unas setecientas cincuenta páginas de longitud –sigue explicando–. Su primer montaje duraba unas tres horas. Fraser Heston hizo un gran trabajo, y todo estaba allí. Después cogieron lo que había filmado y se encerraron en sus salas de montaje... y a partir de ese momento el proceso empezó a atascarse un poco. Acabaron obteniendo una película decente, pero creo que la gente se quedó un poco perpleja ante lo que percibió como una historia horripilante y oscura en la que se tomaba a broma el que las personas se apuñalaran unas a otras, se degollaran o se empezaran a pegar tiros. No querían esa clase de sátira swiftiana. No estamos viviendo en una década muy divertida, claro.»

En lo que concierne a *The Tommyk nockers* (ídem, estrenada en vídeo por Warner), la miniserie producida por la ABC el año anterior, el autor dice que le gustó un poco menos que *It*, «pero creo que para ser televisión no estaba del todo mal. Eso suena muy despectivo, ¿verdad? "Para ser televisión no estaba del todo mal..." Pero hicieron un buen trabajo con una novela que, para empezar, no era de primera categoría».

Y no tardará en llegar *The Shawshank Redemption*, una producción Castle Rock escrita y dirigida por Frank Darabont que adapta la novela corta «Rita Hayworth and the Shawshank Redemption», de *Different Seasons* («Rita Hayworth y la redención de Shawshank» en *Verano de corrupción*, Ed. Grijalbo). Cuando este entrevistador informa a King de que el guión de esa película a distribuir por Columbia es magnífico, el autor se apresura a mostrar su acuerdo. «Es un gran guión, desde luego, pero... Bueno, para empezar "Rita Hayworth" tampoco estaba nada mal. Como ve, Castle Rock ha decidido volver a los textos más cortos».

Y las películas de Stephen King siguen y siguen...

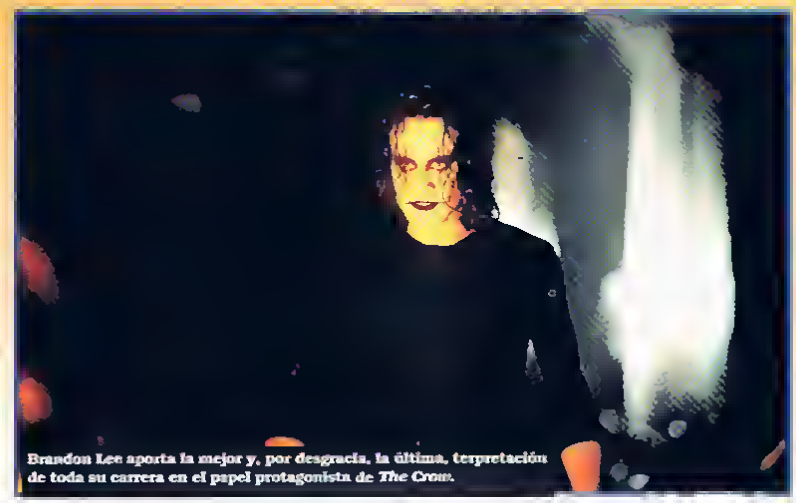
—*Bill Warren*

CRITICA:

The Crow

«Aunque logra ser una violenta y muy brillante película de género, "The Crow" también acaba siendo un homenaje al poder de la memoria.

por MICHAEL GINGOLD



Brandon Lee aporta la mejor y, por desgracia, la última, terpretación de toda su carrera en el papel protagonista de *The Crow*.

A medida que los géneros cinematográficos siguen evolucionando, especialmente aquellos cuyos orígenes están en la serie B las combinaciones de subgéneros y estilos se vuelven inevitables. Durante los últimos años los *thrillers* y las películas de venganzas han estado utilizando en un grado cada vez mayor los trucos del terror, hasta el punto en que algunos *thrillers* de venganza pueden ser definidos como películas de terror en las que las víctimas merecen serlo. Uno de esos proyectos es *The Crow* la largamente esperada adaptación fílmica del cómic de James O'Barr aunque estrictamente hablando no es una película de terror, bien podría serlo dado el estilo gótico con el que se presenta su historia. La categoría en la que quizás encajaría mejor la película es la de la «acción oscura» una denominación que sin duda no sería desaprobada por el coguionista David Schow.

The Crow, por supuesto, ya es ampliamente conocida como la película en la que Brandon Lee, su estrella, perdió la vida en un accidente imprevisible, una tragedia intensificada por el hecho de que en ella Lee muestra poseer una gama interpretativa que va mucho más allá de la evidenciada en sus películas de acción anteriores. Eso también otorga una nueva ironía y resonancia a la historia: al igual que fuera de la pantalla, dentro de ella Lee interpreta a un joven y prometedor artista (el músico de rock Eric Draven) abatido justo cuando está llegando a dar lo mejor de sí mismo. Aquí es víctima de un cuarteto de granujas que también violan y asesinan a Sally, su novia y su regreso de la tumba para cobrarse venganza es presentado como un intento de dar la paz a su alma atormentada. (La película está dedicada a Lee y a Eliza Hutton, la joven con la que estaba prometido.)

Al adaptar la sencilla historia de O'Barr a la pantalla grande, Schow y el coguionista John Shirley han prescindido de una gran parte del filosofar que lastraba el cómic sin perder su humanidad por ello. El guión expande a dos de los personajes secundarios de O'Barr convirtiéndolos en presencias importantes. Albrecht (Ernie Hudson), un policía que estuvo junto al lecho de Shelly durante su agonía en el hospital y que es testigo de la venganza de Eric, y Sarah (Rochelle Davis), una hija de las calles a la que Eric y Shelly habían cuidado. Los dos reconocen a Eric en el vigilante que está aterrorizando a los criminales de la zona, y saben ver a través de su extraño maquillaje y distinguir la humanidad que sigue habiendo debajo de él.

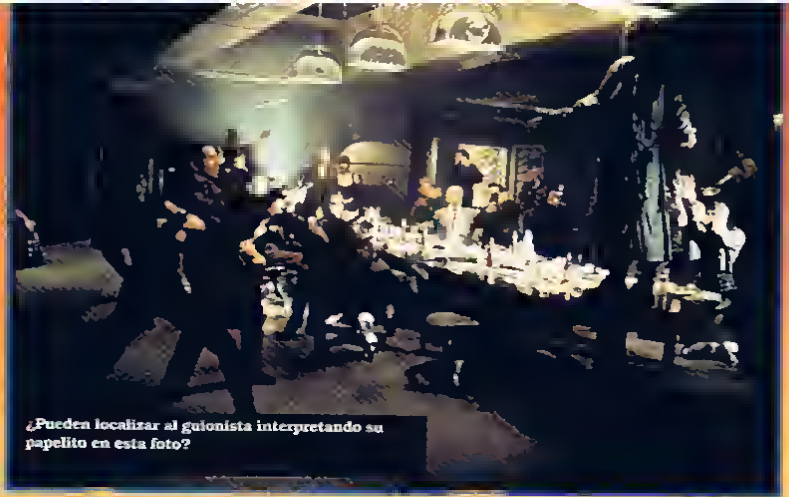
Pero *The Crow* está bastante lejos de las meditaciones y la actividad introspectiva de los personajes: en realidad, la película es un *thriller* lúgubre y a menudo explosivamente violento que hace pensar en un *Batman* dirigido por John Woo. El director Alex Proyas demuestra ser uno de los pocos graduados de la escuela del videoclip con un auténtico futuro en el mundo del largometraje y sabe encajar el estilo palpitante de su medio anterior con la mente torturada y fragmentada de Eric. Al principio, el montaje nervioso y todos los fuegos de artificio visuales parecen no estar justificados, pero no tarda en quedar claro que hay un personaje y una historia que merecen nuestra atención.

Como se ha dicho antes, Lee se convirtió en un verdadero actor en *The Crow*: se mete por completo en la piel del personaje y convence rápidamente de que es una ver-

dadera criatura de la noche. Transmite el tormento de Eric con auténtica intensidad emocional, desdeñando los trucos facilones para ganarse las simpatías del público, y lo que no tiene nada de sorprendente, claro está, se mueve a sus anchas en las secuencias de acción. Su gracia atlética mientras salta y corre por los tejados es algo que debe verse para creerse, y cuando llega el momento de la violencia física demuestra ser igualmente impresionante en el combate cuerpo a cuerpo y el tiroteo con dos pistolas. Su gran logro es ser el personaje primero, y una estrella del cine de acción en segundo lugar; y a pesar de que murió cuando aún faltaban ocho días para que terminara el rodaje, ni su interpretación ni la película dan la impresión de estar incompletas en ningún aspecto.

Un personaje que ha desaparecido es el Vaquero Calavera, una entidad esquelética que da consejos a Eric y que fue interpretada por Michael Berryman con un complicado maquillaje de Lance Anderson. Las escenas en que aparecía el Vaquero fueron cortadas por Proyas durante la posproducción y, con las debidas disculpas a Berryman y Anderson, cuyo trabajo parece ser fue soberbio, la película está mejor sin ellas. Una encarnación tan literalizada de lo sobrenatural hubiese interferido con el delicado equilibrio entre la presencia de otro mundo que es Eric y el duro mundo real en el que habita establecido por la película. Hudson y Davis están muy bien, pero los personajes secundarios más inolvidables son los malos, como era de esperar. Dirigidos por el familiar rostro de Michael Wincott como Top Dollar, esta galería de villanos nos ofrece una pandilla fascinantemente temible que disfruta haciendo el mal por el puro placer de hacerlo.

La única decepción llega hacia el final, cuando la película sucumbe a las convenciones para organizar un desenlace espectacular del que carecía el cómic, con un personaje secuestrado y convertido en rehén por los malos incluido, mas otro par de situaciones-tópicos y un cambio muy poco justificado en el personaje de Eric. Hacer bajar de las alturas tanto a Eric como a la película de esta manera crea un infortunado bajón en una producción que, aparte de ese error, posee un aura mítica que se encuentra muy por encima de las convenciones del cine de acción. Aun así, el combate del clímax deja sin respiración y las últimas escenas son tan conmovedoras como inolvidables cerrando el círculo para el personaje de Eric de una manera que adquiere todavía más resonancia debido a la trágica muerte de Lee. Aunque logra ser una violenta y muy brillante película de género, en última instancia *The Crow* también es un homenaje al poder de la memoria y a la capacidad para trascender la muerte física que posee el recuerdo. En ese sentido es el máximo homenaje que se le puede hacer a Lee.



¿Pueden localizar al guionista interpretando su papelito en esta foto?

Top Dollar (Michael Wincott) se convirtió en el líder de la pandilla de villanos en la película, y tiene intención de que las cosas sigan como están.

Albrecht (Ernie Hudson), un personaje periférico en el cómic, tiene más ocasiones de entrar en acción en la adaptación cinematográfica.

UN APOCALIPSIS TELEVISIVO

La miniserie de la ABC evita caer en las trampas de la adaptación televisiva y acaba ofreciendo una aterradora visión del fin del mundo.

por DOUGLAS E. WINTER

Así termina el mundo: no con un estallido, sino en una novela de Stephen King. The Stand, publicada por primera vez en 1978, es el Guerra y paz de nuestro tiempo, una oda épica a la destrucción y la redención. Con los años de trabajo que le exigió –King la llama «mi pequeño Vietnam privado»–, y los dos kilos y mil ciento cincuenta y tres páginas de la edición «completa y sin cortes» lanzada al mercado en 1990 [tanto la versión recortada como la completa han sido publicadas por Plaza y Janés con los títulos respectivos de La danza de la muerte y Apocalipsis], esta novela –probablemente la más amada de todas las que ha escrito King–, es una fábula apocalíptica de «cristiandad oscura» que funde la ciencia ficción, la fantasía y el terror en un sueño de lector... y una pesadilla de realizador cinematográfico.

Durante los últimos quince años, los repetidos esfuerzos de Laurel Entertainment para convertir la novela en un largometraje –que incluyeron una versión que iba a ser dirigida por George A. Romero–, se tropezaron con el fracaso, básicamente debido a que era imposible comprimir una versión satisfactoria de la historia en un formato de dos-a-tres-horas. A comienzos de esta década, King y Richard P. Rubinstein, de Laurel, habían llegado a la conclusión de que una miniserie televisiva era el único medio viable para dar vida visual a la novela sin que fuera preciso hacer compromisos excesivos.

Ilustración: Copyright John Cayea

ABC Television, que ya había emitido adaptaciones televisivas de *It* y *The Tommyknockers*, hizo a King y Rubinstein –y al director que habían elegido, Mick Garris–, la proverbial oferta que no puede ser rechazada: cuatro episodios de dos horas (o más de seis horas de tiempo de antena, teniendo en cuenta los anuncios y otras interrupciones) y un presupuesto cuasi-récord fijado por los rumores en veintiocho millones de dolares. El resultado esperado durante tanto tiempo, *Stephen King's The Stand* (*Apocalipsis*, estrenada en video por Warner), ya existe y puede ser visto y juzgado

El compromiso personal de King con el proyecto como productor ejecutivo y guionista garantizó la mas rara de las mercancías artísticas, una adaptacion fiel de su obra *Apocalipsis* es una buena, y a menudo magnífica, televisión que ofrece un espectaculo todavía mejor si es vista en video y libre de anuncios. El guión es el mejor que ha escrito King hasta la fecha, con diálogos funcionales y caracterizaciones solidas, grandes escenas diestramente dibujadas, terrores que van desde el susto rápido hasta los temblores profundamente inquietantes y resonancia social (metafísica, de hecho) para aquellos que se toman la molestia de ver con algo mas que sus ojos. Como gran apaciguadora de las masas, la television comercial ha exigido ciertas concesiones, particularmente al ubicuo departamento de Pautas y Valores, que en estos tiempos tan nerviosos exige control del lenguaje y de la violencia (cuando escribo este articulo, todavía no está clam si la ABC emitirá ciertas escenas «húmedas»). Pero King y Garris trascienden esas limitaciones, y la naturaleza episodica de la novela se adapta muy bien al formato televisivo de la interrupcion inevitable

Filmada en su mayor parte en Utah, con los exteriores rodados por todos los Estados Unidos, *Apocalipsis* tambien supone la mayoria de edad de Garris. Con un plan de rodaje muy largo, un reparto enorme y casi ciento cincuenta decorados y exteriores, se trataba de un proyecto de dimensiones DeMilleianas. La dirección de Garris es eficiente y segura de si misma, y avanza con elegancia y prácticamente sin ningún tropiezo incluso en las escenas más complejas tanto si son épicas como si son intimas. Con la fotografía impulsada por la Steadicam de Edward Pei y unas cuantas pirotecnias visuales sensacionales, *Apocalipsis* no parece ni televisión ni largometraje sino una nueva y rara especie que, a diferencia de lo que ocurria con otras adaptaciones televisivas de la obra de King, merece una segunda (y, sin duda, larga) vida en los estantes de los videoclubes. Su estilo fluido, con el cambio de escenas y de formas supervisado por un constante movimiento de camara, incluso logra evocar la omnisciencia errabunda del estilo de la novela.

Sólo en esta escena de la miniserie ya hay más tensión y misterio que en todo el metraje de *Los chicos del maiz*.

La miniserie se encuentra un poco mas cerca de la primera version de la novela que de su encarnacion «sin cortes», aunque solo sea porque incluso una miniserie de ocho horas no podia permitirse la amplitud o las sutilezas de ninguna de las dos versiones de la novela. Pero no temanr los personajes principales y las escenas cruciales sobreviven .. y en su mayor parte prosperan. Probablemente no hay ningún reparto a este lado de la realidad capaz de satisfacer a ningún fan de la novela, pero el reunido por Garris cuenta con grandes nombres de la pantalla grande y pequeña y funciona muy bien. No nos encontramos con ninguno de los motivos de rubor habituales en la television, y varias elecciones han resultado claramente inspiradas.

La producción tiene una sólida ancla en Gary Sinise y Adam Storke, sus protagonistas masculinos. Sinise esta perfecto en su papel de Stu Redman, la sal de la tierra llegada

El excelente trabajo de Jamey Sheridan, que era un desconocido antes de interpretar a Flagg, podria convertirle en una estrella.

Miguel Ferrer encabeza el impresionante reparto de secundarios de *Apocalipsis* interpretando a Lloyd Henreid.

Fotos de *Apocalipsis* Copyright 1994 Laurel/ABC

del este de Texas, callado, tranquilo, seguro de si mismo... un moderno Gary Cooper. Storke, relativamente desconocido hasta el momento, interpreta a la estrella del rock Larry Underwood como si fuera Springsteen con la nariz arrugada por la cocaina, evolucionando de granujilla baboso a verdadero heroe en algunos de los momentos mas dramáticos de la miniserie: el descubrimiento de su madre agonizante, la travesia del tunel Lincoln, problemas y luchas romanticas y, naturalmente, el enfrentamiento final en Las Vegas.

La Frannie Goldsmith que ofrece Molly Ringwald es flexible y perpleja, mientras que la Nadine Cross de Laura San Giacomo sigue su camino hacia el oeste en un estado de fuga que se prolonga interminablemente. Bill Fagerbakke es todo un homenaje a la firme dirección de Garris, enfrentándose al campo de minas que supone el papel del retrasado mental Tom («L-U-N-A, eso quiere decir luna») Cullen, mientras que la Madre Abagail Freemantle de Ruby Oee, el anciano avatar del bien, está llena de la dignidad y el dolor del Viejo Testamento, confirmando que la decision tomada en el último momento de que Dee sustituyera a Whoopi Goldberg probablemente fue una de las mejores cosas que podian ocurrirle a esta adaptación.

Haber escogido a Rob Lowe como Nick Andros y a Corin Nemec como Harold Lauder quizá provoque algunos enarcamientos de cejas, pero sus interpretaciones, al igual que la de Ray Walston como el tozudo y algo cascarrabias sociólogo Glen Bateman, no tardan en conquistarte. Tambien hay heroes anonimos –sobre todo Ed Harris, quien no aparece en los títulos de crédito, con un notable *tour de force* como general del ejercito que sucumbe a la desesperacion–, y un monton de apariciones breves a cargo de famosos como Kathy Bates, Kareem Abdul-Jabbar, John Bloom (tambien conocido como Joe Bob Briggs), John Landis y Sam Raimi y King naturalmente, en un papel secundano del que sale bastante bien librado.

Cuando llega el momento de escoger a los representantes del lado oscuro, hay más probabilidades de que surjan divergencias de opinion entre los incontables devotos de la novela. Al presentar la versión «sin cortes» King escogio a Robert Ouvall como el actor ideal para interpretar a Randall Flagg... y Duvall está muy lejos de Jamey Sheridan, quien se ha calzado las botas del Hombre Oscuro en la miniserie. Pero el Flagg de Sheridan, aunque joven y quizas un poquito demasiado aparatoso, es un Hombre Oscuro creible: un mito, un loco y un monstruo que lleva muchos rostros gracias a la magia del *morphing*. El actor se enfrenta al papel con el contoneo de Elvis, la fascinacion malsana de un David Koresh y toda la locura residual que desea tu corazõn (y que puede tolerar una gran cadena de televisión).

Con el siempre adusto y delicioso Miguel Ferrer como Lloyd Henreid, dehncuente y mano derecha, y el chiflado Matt Frewer como el Basuras, los malos tienen verdadera presencia aunque no dispongan de mucho tiempo de antena. Garris lleva un poco mas allá su abigarrado cuartel general, Las Vegas, convirtiéndolo en una Disneylandia de Muerte en el ultimo episodio la energia enloquecida esta por todas partes, y no puedes evitar el sonreir y asentir con la cabeza.

Apocalipsis cuenta con un reparto muy sólido (de izquierda a derecha: Cynthia Garris, Ray Walston, Gary Sinise, Molly Ringwald, Rob Lowe, Bill Fagerbakke, de espaldas a la cámara: Adam Storke) para contar la épica historia del bien y el mal enfrentados por King.

Para llegar hasta alli la miniserie, al igual que la novela, opera mediante circuios episodicos, en una serie de viajes que se van entretejiendo hasta formar uno solo. Sus cuatro partes empiezan, muy adecuadamente, por el final.

La primera parte («La plaga») es la crónica de como una virulenta «supergripe» escapa de un laboratorio gubernamental y de los frenéticos y violentos esfuerzos de los militares para ocultar y contener su letal avance. Nos presenta a los personajes principales, con el Stu Redman de Sinise ocupando rapidamente el centro del escenario, pero el tono marcial de la obertura es la unica

Gary Sinise es Stu Redman, un héroe tenaz y valeroso capaz de enfrentarse tanto al mal sobrenatural como a la tragedia humana.

Apocalipsis no parece ni televisión ni largometraje, sino una nueva y rara especie que merece una segunda vida en el vídeo.

auténtica divergencia de la novela presente en la adaptación, que prescinde del tono metafísico en favor de la rabia contra la máquina industrial-militar. De hecho, los soldados y los científicos son tan decididamente repulsivos –disparan contra los reporteros de la televisión y los locutores de radio, golpean a las mujeres–, que su villanía no es igualada por Randall Flagg hasta el último acto.

El cambio de foco narrativo anima la primera parte con acción a tumba abierta, y evita una excesiva preocupación por la plaga que habría sido peligrosa para los índices de audiencia. Después de un macabro crucero de videoclip por el laboratorio, donde los muertos yacen esparcidos como ratas en un laberinto, el número de bajas es relativamente pequeño, ya que King y Garris rehúyen el apocalipsis «*à la* Romero» y se centran en la tragedia personal. La enalidad surreal de una plaga que muta y mata, muta y mata, es capturada en una brillante serie de escenas cuando Harris contempla con desesperación la imagen congelada de un video de los muertos en la cantina del laboratorio, recitando a Yeats antes de volverse hacia la pantalla y preguntar: «¿Eso es gulash húngaro?»

La aterradora desolación de la supergripe es descrita no tanto con un desfile de cadáveres sino con épicos panoramas de FX, entre los que destacan un Manhattan en ruinas, con el Plaza Hotel de Donald Trump envuelto en llamas y Times Square convertido en un suburbio de Beirut. Los procedimientos funerarios son puntuados a cada momento por sustos «te pillé» marca King, naturalmente, sobre todo en el carnaval oscuro que es la huida de Redman del Centro para el Control de las Enfermedades de Vermont. Cuando la primera parte, y el mundo como lo conocemos, han terminado, los últimos momentos del episodio nos presentan a las fuerzas místicas de Randall Flagg y Madre Abagail, con lo que un misterio –el de la muerte–, es resuelto y otro y

La horripilante visión de la muerte adueñándose de toda la nación ha sobrevivido a las restricciones televisivas.

Harold Lauder (Corin Nemec) quiere asegurarse de que el tercer episodio de *Apocalipsis* tendrá un clímax explosivo

mucho más complejo es revelado

Después de este comienzo ominoso y prometedor, la miniserie debe enfrentarse al problema básico de la novela: su parte central. En la segunda y tercera parte («Los sueños» y «La traición»), la acción pasa a ocupar un lugar secundario mientras las fuerzas de la luz se dirigen hacia Boulder, donde reinventarán la civilización y se prepararán para su confrontación con el Hombre Oscuro. Una cierta repetición se adueña de las imágenes cuando los personajes atraviesan los campos de maíz de Nebraska para visitar a Madre Abagail, y la migración hacia el oeste sigue y sigue.

La televisión comercial no puede acoger la celebración internalizada del personaje que resulta tan crucial para la ficción de King, por lo que el impulso de la primera parte es sustituido por la nada envidiable tarea de ejecutar malabarismos con una docena de actores y actrices, haciéndolos avanzar a través de algún vestigio de desarrollo de los personajes. Garris demuestra estar a la altura del desafío, aunque la segunda y la tercera parte son las que más se acercan al territorio de la miniserie tradicional: algunos actores (especialmente Dsie Davis como el juez Farris) deambulan por la pantalla sin llegar a producir ningún impacto real, mientras que otros (especialmente Kellie Overbey como Dayna Jurgens, mártir por la causa del bien) ofrecen excelentes interpretaciones

Los amplios espacios y las repeticiones ocasionales de los actos centrales conducen de manera inevitable a la cu-

El compromiso de King con el proyecto garantizó la más rara de las mercancías artísticas: una adaptación fiel de su obra.

rnosa conclusión de que la miniserie podría haber funcionado mejor como drama en un marco de seis horas. Pero King y Garris escogieron sabiamente adaptar la novela, no reinventarla: cualquier versión más corta habría exigido llevar a cabo el difícil (y, para algunos, herético) acto de eliminar o consolidar personajes, por lo que nadie que ame la novela de King (o, en realidad, que haya escrito ficción) les reprochará el haber tomado esa decisión.

Al final de la tercera parte la atmósfera se ha vuelto elegíaca: la civilización parece atrapada en un ciclo de destrucción y muerte del que no puede escapar por mucho que lo intente. Cuando las últimas palabras de Madre Abagail envían a cuatro hombres –Redman, Underwood, Bateman y Ralph Brentner (Peter Van Norden), desarmados y con sólo la ropa que visten–, hacia la desolación y después, más allá de ella, hasta la Sodoma posmoderna conocida como Las Vegas, Garris nos proporciona una impresionante visión de su recorrido por el Great Divide. La cámara baja lentamente desde las gigantescas montañas cubiertas de nieve hasta el cuarteto que avanza por el valle de la sombra de la muerte, y la banda sonora de W. G. Snuffy Walden apunta directamente al corazón... y si el espectador no lo ha entendido a esas alturas, entonces ya no queda ninguna esperanza de que lo consiga.

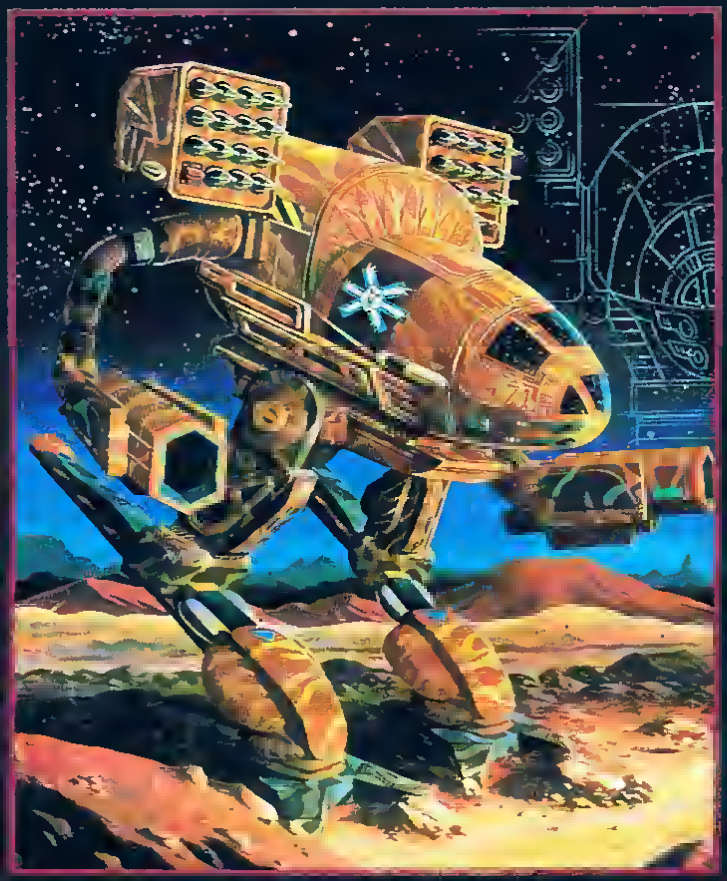
La cuarta parte («El enfrentamiento» [y no «La tienda», como afirma el doblaje castellano en un lamentable error de traducción]) es un verdadero gran final. El viaje espiritual por fin ha entrado en la tierra de las locuras, el lugar de Oz y Ozimandias. En una primera hora que contiene algunas de las escenas más asombrosas vistas en la televisión comercial durante los últimos años, Garris invoca el equivalente visual de un colapso nervioso: los personajes no parecen estar muy seguros de si deben reír, llorar o gritar. Solo los cuatro hombres (y su contrafigura femenina, Dayna, cuyo sacrificio precede al suyo) siguen avanzando sin vacilar aunque hayan puesto su confianza en la más intangible de las cosas mundanas: la fe.

Como pretende subrayar el veloz e inesperado abandono de Stu Redman, víctima de una pierna rota, llevado a cabo por King –y la subsiguiente muerte de Glen Bateman a manos de un vacilante y dubitativo Lloyd Henreid–, el «Enfrentamiento» no es el que ha acabado teniendo lugar en Las Vegas, sino el acto de ir hacia la oscuridad sin tener nada aparte de la fe. Con el imperio de Flagg desmoronándose, la consumación de ese acto en las relucientes calles de Las Vegas resulta casi anticlimática, pero Garris vuelve a lanzarnos el acontecimiento a la cara con un surrealismo tan desenfrenado –en parte espectáculo de feria, en parte número de predicador religioso–, que casi estamos dispuestos a creer

¡KERENSKY HA VUELTO!

...y la Esfera Interior tiembla ante el ataque de los Clanes.

BATTLETECH™



BATTLETECH™

Si quieres saber como sobrevivir en el mundo del siglo XXXI, necesitas

EL MANUAL TÉCNICO 3050

FASA CORPORATION

TONG KONG'S

El rey de los rapters (Zhang Yoa Yang) encabeza la última cabalgata de monstruos de Tsui, *Wicked City*.

Considerado desde hace tiempo como uno de los grandes directores de su país, Tsui Hark sigue aplicando su inimitable estilo al terror y la fantasía.

EL PEQUEÑO GRAN HOMBRE

por CRAIG D. REID

Espesas nubes de humo forman una masa ameboide que se desliza por el cielo nocturno. Un potente vendaval empieza a soplar, y la fantasmagórica neblina azulada es sometida por las ráfagas de aire y obligada a formar un torbellino. Un cegador torrente de lluvia barre una calleja, haciendo surgir gemidos de pánico de un caballo que intenta escapar del carruaje parecido a una prisión al que está unido. Las sombras de las ramas de un árbol decrépito danzan mágicamente sobre las paredes de los míseros edificios, y un grito atraviesa la noche: «¡CORTEN!»

El grito rebota en los muros y termina desvaneciéndose en la oscuridad. La lluvia cesa, el viento se calma, el humo se disipa y el caballo desaparece. Un silencio mortificado desciende sobre la

Este superserpiente hizo que Hark no tuviera que preocuparse por los ratones durante el rodaje de *Green Snake*.

escena

Cuando se contempla el panorama desde lo alto de la montaña en la que se encuentran los estudios Anderson Hill, resulta fácil quedar hipnotizado por los barcos llenos de luces que atraviesan lentamente la bahía Victoria, acunada entre Kowloon y la isla de Hong Kong. Pero esta noche toda mi atención está centrada en Tsui Hark, que acaba de orquestar uno de sus inimitables planos cargados de atmósfera en el plató de *Once Upon a Time in China V*.

Tsui, un hombre de pequeña estatura, es todo un gigante en la industria cinematográfica de Hong Kong. A sus cuarenta y dos años es un solitario introvertido, duro por fuera pero lleno de tristeza por dentro... una tristeza cuyo motivo quizás haya que buscar en la reciente y brusca ruptura de la colaboración que mantenía desde hace trece años con Chiang Siu Tung, otro director gran amigo suyo, y que parece va a significar el final de las dos series de películas de fantasía sobrenatural *Chinese Ghost Story* y *Swordsman* que habían creado entre ambos. Durante las noches de rodaje de *China V* era muy raro verle una sonrisa sincera en los labios: la seriedad con que se lo toma todo crea la perfección, y Tsui exige mucho a su gente. Su madre está muy enferma, pero el espectáculo debe continuar.

Para apreciar la naturaleza única y superoriginal de las películas de artes marciales sobrenaturales de Tsui, resulta esencial comprender cómo evolucionaron las películas de acción dentro de la industria cinematográfica de Hong Kong. Los realizadores chinos empezaron creando las «Wu Xia Pian» (películas de héroes) en la década de los años veinte. En esas películas los protagonistas podían volar, luchar empleando habilidades de artes marciales sobrenaturales y lanzar «rayos de la muerte» surgidos de sus manos. No fue hasta finales de la década de los años sesenta, momento en que el género llegó a ser conocido como «Gung-fu Pian» (películas de kung-fu), cuando las peleas y los personajes de las películas adoptaron un tono más realista donde el nivel de habilidades resultaba más creíble.

En la década de los años setenta los hermanos Shaw se encargaron de respaldar la creación de las «Guo Shu Pian» (películas de neohéroes). El mérito de haber desarrollado este nuevo género se atribuye a Liu Chia Liang, quien mezcló elocuentemente las peleas al viejo estilo de las Wu Xia Pian con la energía popular de las Gung-fu Pian. Con ellas llegó la presentación de los muy conocidos vampiros saltarines, que empezaron a protagonizar películas a partir del año 1987. Pero en un momento en el que la gran mayoría de películas del género producidas en Hong Kong estaban llenas de esos engendros humorísticos y de bellezas colmilludas de piel verdosa que seducían a personajes cómicos, Tsui decidió llevar a cabo esa remodelación que el terror asiático necesitaba tan urgentemente.

«De pequeño soñé hablar de los vampiros saltarines con mis amigos –recuerda–. Cuando me metí en el género del terror, todo el mundo creía que esas películas debían utilizar vampiros saltarines, fantasmas de piel verdosa o monstruos. Pero hay muchas maneras de crear una película de terror. Puedes usar un monstruo, o puedes recurrir a los elementos psicológicos y las cosas que surgen cada día de nuestra imaginación, como cuando alguien sale de la oscuridad y salta sobre nosotros, o cuando vas caminando por la calle y te das cuenta de que alguien está actuando de una manera rara cerca de ti. –A Tsui se le iluminan los ojos– Esa persona... ¿Podría hacerme algo?

«Esa es la clase de material psicológico con el que contamos cada día –sigue explicando– Las películas de terror y los *thrillers* toman esas situaciones de la vida cotidiana y las aumentan hasta el punto en el que llegan a dar miedo, y eso quiere decir que el terror no necesita los monstruos y los vampiros saltarines. Además, si creas un monstruo luego creas otro, y eso pone límites al género.»

A pesar de ese interés por los aspectos cerebrales del terror, las producciones de Tsui figuran entre las películas más enérgicas y extravagantemente abigarradas que han surgido de cualquier país. Tsui lanzó al mercado una sucesión de películas sobrenaturales que define como «dramas de época con acción», y demostró por primera vez su nuevo enfoque en 1983 con *Zu, Warriors from Magic Mountain*, que dirigió, y después en la serie iniciada con *Chinese Ghost Story (Una historia china de fantasmas)*, que produjo. Todos esos títulos utilizan secuencias de combate increíbles que son realzadas mediante la introducción de una compleja gama de acrobacias aéreas hechas con cables y arneses, fulminantes técnicas de montaje y un revoltoso de ángulos de cámara que han roto las reglas de la percepción visual clásica. En Asia, la reputación de que goza Tsui rivaliza con las de Alfred Hitchcock y Steven Spielberg en los Estados Unidos. «Me siento muy honrado al ser mencionado en la misma frase que grandes del cine como Hitchcock y Spielberg –dice Tsui–. Agradezco el elogio, pero hace que me sienta un poco incómodo.»

Con una hace punto, con la otra empala: Brigitte Lin lanza sus agujas mortales en *Swordswan II*.

Fotos: Cortesía de Film Workshop

Tradicionalmente la comprensión del cine de otros países solo ha sido posible para el público de las salas de arte y ensayo y para quienes dominan su idioma; pero Tsui hace películas que pueden ser plenamente apreciadas por los públicos occidentales, y cada vez son más los que se dejan fascinar por sus increíbles y a veces exagerados prodigios visuales. Sus tremendos *thrillers* de fantasmas, sangrientas epopeyas de gangsters y trepidantes películas de héroes sobrenaturales le han proporcionado un lugar visible en las candilejas estadounidenses y, de hecho, Tsui obtuvo una parte de su educación cinematográfica en los Estados Unidos.

«Cuando tenía trece años empecé a rodar películas experimentales en 8 mm sobre la magia –recuerda– También creé y dibujé una tira de kung-fu al viejo estilo para un periódico local. Nunca he practicado las artes marciales, pero me encantaba leer novelas Wu-Xia (similares a las películas de ese mismo nom-

El Shudo de *Wicked City*, interpretado por el actor japonés Tatsuya Nakadai, parece haberse inspirado en otro compatriota suyo, Tetsuo.

bre} Siempre quise aprender a hacer cine, y despues de terminar los estudios secundarios en Hong Kong estaba tan aburrido que decidi ir a los Estados Unidos. –Tsui sonrie como pidiendo disculpas– Mi padre me envio a la Universidad de Texas, la única institucion que quiso aceptarme. Creia que iba allí para estudiar medicina, pero cuando descubrio que estaba estudiando cinematografía, me amenazó con ahorcarse.»

Despues de haberse graduado, Tsui rodo un documental sobre los trabajadores chinos de la industria de la confeccion neoyorquina en 1976. Luego volvió a Hong Kong y en 1978 creó la miniserie *The Gold Dagger Romance*, que fue aclamada como una de las obras mas importantes en toda la historia de la television de Hong Kong. Su primer largometraje *Butterfly Murders* (1979) fue un gran exito tanto de critica como de publico, y desde entonces Tsui ha seguido desarrollando sus talentos cinematográficos hasta convertirse en uno de los lideres indiscutidos de la Nueva Ola de realizadores de Hong Kong adiestrados en el extranjero.

«Cuando regrese a Hong Kong me costó bastante volver a adaptarme a mi país –observa– La emoción clave que se usa para meter al publico en la historia es tan distinta. El publico chino tiene su propia forma de vida, y a comienzos de la decada de los anos ochenta los temas de las peliculas eran mas personales, más sobre la vida cotidiana. De repente pasamos a hablar de nuestra nacion, y el publico de Hong Kong empieza a preocuparse pensando en que ocurrira en el año 1997 cuando Hong Kong vuelva a estar bajo el gobierno de China. Ahora estan haciendo planes a corto plazo, y buscan algo más. ¿A donde van a ir? Los personajes de las peliculas tienen una mayor conciencia politica y reflejan esa preocupación.»

En un tiempo en el que se afirma que los que mandan en muchos estudios son «analfabetos cinematográficos», Tsui ha reforzado su posicion en la cima produciendo series de megaexito popular en varios generos tradicionales: las tres entregas de *Chinese Ghost Story*, los *thrillers* de gangsters *A Better Tomorrow I-III*, las fantasias de epoca *Swordsman I-II* y las epopeyas historicas *Once Upon a Time in China I-V*, asi como *The Killer* (idem), el clásico de culto de John Woo. Todas esas peliculas proporcionan verdaderos torrentes de emociones surgidos del placer y el jubilo incontenibles que emanan de las inmensas posibilidades del cine. En el ano 1986 Tsui expandio todavia mas su imperio cinematográfico creando Cineflex Workshop, su propia firma de FX, y desde entonces ha permanecido en la vanguardia de las tecnicas llevando a Hong Kong a especialistas de tanto prestigio como Robert Blalack, Peter Kuran, Arnie Wong, John Scheele y Nick Allder. Sus influencias resultan claramente visibles en sus producciones del año 1993 *Wicked City*, *Magic Crane* y *Green Snake*.

Pero aparte de los asombrosos efectos visuales, Tsui siempre se asegura de que sus peliculas contengan un anillo de autentica cultura popular y de que esten enraizadas en la narrativa tradi-

Maggie Cheung busca el amor e intenta dejar de ser una serpiente gigante en la última fantasia de Tsui.

cional y directa. Se identifica con sus heroes y sabe que el publico tambien lo hace, y sus historias siempre están ancladas en sus personajes por mucho que introduzca en ellas los inocentes placeres de la comedia alocada, las asombrosas hazañas de los especialistas y las escenas de tiroteos y esgrima rodadas con mano de virtuoso. Tsui cree en todo momento que la clave está en la participación emocional.

«La emoción es el elemento más importante en mis películas -dice-. Rodar muchos planos desde distintos ángulos me permite hacer aflorar las emociones dentro de cada secuencia. El ritmo de la secuencia puede ser controlado mediante el montaje y prestando mucha atención al funcionamiento de la cámara.» La velocidad habitual a la que funciona la cámara es de veinticuatro fotogramas por segundo, pero Tsui no respeta las pautas en ese aspecto y, rueda a cualquier velocidad entre dos y cincuenta fotogramas por segundo.

«El realizador nunca pierde de vista su historia ni un segundo, cuando filma una cantidad de secuencias extravagantes. Todo lo que haya en la película -y eso también es válido para las de terror- debe estar relacionado con los personajes de la historia -dice-. El que los especialistas se crean la historia o no depende de cómo trates el material. Utilizamos muchas técnicas y personajes para cambiar sus reacciones.» Eso es lo que ha hecho en su última producción, *Green Snake*, basada en una novela china al viejo estilo. Durante un tiempo, las películas de época fueron perdiendo popularidad en Hong Kong, pero muchos críticos han predecido entusiásticamente que esta película invertirá la tendencia.

La historia gira alrededor de dos serpientes gigantescas que han adoptado la forma humana: una blanca (interpretada por la bella y enigmática Joey Wang de *Una historia china de fantasmas*) y otra verde (Maggie Cheung, una veterana del cine de Hong Kong) y que quieren volverse humanas permanentemente para experimentar las verdaderas emociones. Wang se enamora de un maestro, lo cual hace surgir una cómica rivalidad entre las dos serpientes, cuando Cheung se deja dominar por la excitación sexual vuelve a convertirse en serpiente con el resultado de que el pobre y confuso maestro crea estar sufriendo alucinaciones. Otro personaje acaba uniéndose a la acción: es un monje que lucha contra los espíritus y que recorre el mundo para destruir anomalías espirituales como las serpientes y las arañas, que son capaces de utilizar sus poderes sobrenaturales para transformarse en seres humanos.

Una escena particularmente memorable es aquella en la que el moje persigue a un hombre a través de una pradera y descubre que en realidad su objetivo es una araña disfrazada de humano. Mediante unos FX realmente únicos, el hombre es mostrado encogiéndose hasta el tamaño de una araña y siendo encerrado en una jarrita -mientras sigue suplicando clemencia-, antes de que el monje la entierre debajo de la esquina de un templo. Otros momentos álgidos de FX incluyen varios asombrosos trucos visuales en los que el fuego es usado como arma de la unificación de almas, y un gigantesco dragón llameante que surge del océano y se retuerce por el cielo. Esta secuencia fue terminada pocas horas antes de que se celebrara el estreno mundial de la película en el Cine Miramar de Kowloon.

«Estábamos trabajando a marchas forzadas para terminar esos efectos especiales antes del estreno, ya que habían quedado con una apariencia bastante mas tipo "dibujos animados" de lo que yo deseaba -explica Tsui-. En Hong Kong, los cines ya tienen prevista la fecha de estreno de la película mucho antes de que se haya terminado de rodar. Si no esta lista cuando llega ese momento, no se proyectara y todo el trabajo no habra servido de nada. -Tsui asiente en silencio, sabiendo que logró cumplir el plazo-. En *Green Snake* utilizamos algunos FX nuevos creados mediante ordenador, pero andábamos demasiado escasos de tiempo y al principio no obtuvimos el tipo de resultados que deseabamos.»

Otra película reciente, *Wicked City*, también ha sido un vehículo para los ambiciosos FX de Tsui. Este *thriller* futurista de ciencia ficción, del que ya se ha hablado en **FANGORIA**, cuenta la batalla entre los habitantes de la Tierra y unos alienígenas llamados rapters que pueden adquirir la forma humana a voluntad. Una secta rapter desea convertirse en humanos y experimentar aquellas emociones, la secta que se opone a ella odia a los humanos y solo desea sus

Las heroinas de Tsui casi siempre pueden volar sin ayuda, pero en *Magic Crane* Anita Mui necesita un par de alas de cigueña.

Esta victima de *Magic Crane* acaba de descubrir que sus temores no están sólo dentro de su cabeza...

objetos materialistas. En la increible secuencia inicial, una rapter muy atractiva se convierte en una criatura aracnida que sigue anhelando el sexo y la carne de su compañero. Pero las escenas mas creativas se desarrollan en el climax, cuando el villano se convierte en una especie de pulpo monstruoso y después se enfrenta al heroe... con los combatientes montados sobre un «Boeing 747», que les sirven de corceles en su duelo mientras vuelan entre el mundo real y la dimension alternativa de los rapters.

Sus deslumbrantes FX e impresionantes decorados suelen dejar aturdido al espectador, pero las peliculas de Tsui nunca pierden el contacto con lo que hace que la historia sea humana. Una buena muestra de ello son la secuencias de *Wicked City* en las que Ken y Taki empiezan a pensar en matar a los rapters a pesar de que la madre de Ken era una rapter y de que Taki ha mantenido una relacion amorosa con una criatura alienigena... o la de *Green Snake* en la que Cheung bizquea desesperadamente, en un esfuerzo para llorar despues de haber descubierto que ser capaz de llorar significa que te has vuelto humano. Las peliculas de Tsui... y en particular la serie *Chinese Ghost Story*, suelen mostrar a criaturas que no son de este mundo y que intentan hallar el amor junto a los mortales. «El amor es algo muy dificil de expresar en la cultura china –explica– y por eso me gusta que en mis peliculas haya un toque romantico consistente en que los seres no humanos busquen el amor.»

Wu Ma empuña las hondas y flechas de la acción más desenfrenada en *Chinese Ghost Story II*

Los *storyboards* de Tsui suelen tener tanto poder visual como sus películas. (En la foto: *The Monkey King*)

Foto: Copyright Circle Films

***The Killer*, una producción Hark, hizo furor en los Estados Unidos, y Tsui planea seguir los pasos de su director John Woo y volver a los Estados Unidos**

En otra de sus ultimas peliculas sobrenaturales... *Magic Crane*... Anita Mui interpreta a una sacerdotisa taoista errante que viaja montada en un gigantesco pajaro blanco intentando salvar a los justos e impedir que se maten entre si. Mas allá del fuego graneado de inmaculadas coreografias de combates, escenas de vuelo y cuerpos que se meten dentro de sus cabezas habitual en la obra de Tsui, las secuencias más memorables son aquellas adornadas con su nueva magia de FX. En una escena, Mui debe extraer la vesicula biliar de una tortuga gigante para obtener un antidoto con el que curara a su maestro, que ha sido envenenado, y en la secuencia más sorprendente Mui y su flauta se enfrentan a la Dama Mariposa (Guan Zher Lin) y su guitarra: las dos están en un barco, tocando freneticamente sus instrumentos mientras el casco se desintegra bajo el impresionante poder de sus estridentes notas musicales. *Magic Crane* también utiliza mensajes subliminales para transmitir las ideas y opiniones de Tsui y durante todo el metraje grandes caracteres rojos aparecen fugazmente en la pantalla para expresar lo que piensa de la lealtad, el amor, la esperanza, el miedo e incluso la venganza.

Cada escena de las peliculas de Tsui esta concebida para impulsar la accion y la historia, y ese es uno de los conceptos mas importantes por los que deben guiarse quienes son invitados a trabajar en Film Workshop, la productora que creo en 1984. «Los criterios que presento a esos realizadores son: debes desarrollar tu propio estilo, tiene que haber un contenido y todo debe tener un sentido y una meta, incluso los combates de kung-fu, y las peliculas deben atraer al gran publico –afirma Tsui–. Una pelicula comercial debe entretener. El cine es un medio de masas, por lo que intentamos ponernos en el lugar del espectador y fundirnos con el. Si no lo haces, tarde o temprano el publico se enfrentara contigo. "No me lo creo", diran. Algunas peliculas... Bueno, a veces han pasado veinte minutos, y a pesar de eso todavia no sé de qué va la historia. Eso es malo: el director puede explicar la lógica todo lo que quiera, pero no le servirá de nada. Las masas van al cine para sentir, no para comprender.»

Muchos realizadores de Hong Kong estan huyendo del pais antes de que este pase a manos de China en 1997, y Tsui opina que el exito obtenido en Hollywood por John Woo, su antiguo colaborador, es muy positivo. «Me alegro mucho por John –dice–. Es bueno que fuese precisamente él quien abrio las puertas de par en par... Sus esfuerzos quizás hagan surgir nuevas oportunidades para otros directores asiáticos. Mucha gente se ha ido o se esta marchando. Hacen cualquier cosa con tal de obtener visados y permisos de trabajo, pero de momento, yo esperare a ver que tal van las cosas.»

PREPARATE

PARA ENTRAR EN LA

OSCURIDAD

PREPARATE

PARA ENTRAR EN

Ya a la venta el
VADEMECUM

El póster original para la producción Universal *El doctor Frankenstein*, casi olvidado en la historia del cine de terror, en el que Bela Lugosi era la estrella. Después el papel acabó yendo a parar a Karloff.

EL FRANKENSTEIN *OLVIDADO*

Antes de que Boris Karloff se pusiera los tornillos, la Universal había decidido que fuera Bela Lugosi, su vampiro titular, quien interpretara el papel... El metraje de prueba se rodó –y se perdió–, en circunstancias misteriosas.

por AL TAYLOR

La adaptación del *Frankenstein* de Mary Shelley producida por la Universal el año 1931 es uno de los clásicos del cine de terror de todos los tiempos. La impresionante historia del intento de recrear la vida humana llevado a cabo por el Dr Fran-

Al principio Bela Lugosi no quería tener nada que ver con el Monstruo de Frankenstein, pero una década y media después de la primera película lo interpretó en *Frankenstein y el hombre lobo*.

Todas las fotos Copyright Universal

Bela Lugosi como el Monstruo de Frankenstein intenta liquidar a Lon Chaney Jr. como un infortunado Larry Talbot, el Hombre Lobo, en la producción Universal *Frankenstein y el hombre lobo*.

Lugosi añadió una aureola de amenaza a *El doble asesinato en la calle Morgue*.

kenstein es sobradamente conocida por cualquiera que sienta aunque sólo sea un leve interés por el cine de ciencia ficción y/o de Hollywood.

Uno de los grandes atractivos de la película es la fascinante y conmovedora interpretación del monstruo condenado hecha por Boris Karloff... y sin embargo Karloff no fue el primer actor en el que pensó el estudio para el papel. Fue el actor húngaro Bela Lugosi, que acabó haciéndose famoso como el vampiro Drácula, quien recibió la oferta inicial de la Universal para que protagonizara *Frankenstein (El doctor Frankenstein)*.

Robert Florey, el director de películas como *Magnificent Fraud (Caviar para su excelencia)* y *Desert Song*, fue contratado originalmente por la Universal para adaptar y dirigir la novela de Shelley, y empezó a trabajar en el proyecto pensando en Lugosi como protagonista.

«Hablé por primera vez de la idea de adaptar *Frankenstein* con Richard Schayer cuando volví de Europa en 1931 –explicó Florey, quien falleció en 1979–. No estaba seguro de que la obra de Mary Wollstonecraft Godwin Shelley fuera adaptable al cine. Escribí una sinopsis inspirada por la novela imaginándome a Lugosi no como el monstruo, sino como el doctor Frankenstein. Schayer se mostró de acuerdo con mi concepción de la película, y me dijo que siguiera adelante y escribiera una adaptación extensa y detallada, añadiendo que el departamento de publicidad insistiría en que Lugosi interpretara el papel del monstruo.

«Cuando estaba terminando la adaptación, designaron a mi amigo Garrett Fort para que colaborase conmigo en el primer guión y en la redacción de los diálogos. Nuestros esfuerzos complacieron a Schayer, y fue por aquel entonces cuando dirigí las dos bobinas de prueba de Lugosi, en las que realmente el actor tuvo muy poco que hacer salvo lucir el maquillaje de Jack Pierce durante los últimos cien metros de la prueba.»

Según Florey, a Lugosi no le hacía ninguna gracia la idea de tener que interpretar el papel del monstruo, y expresó su insatisfacción durante las dos bobinas del experimento.

«Jack Pierce, el maquillador de la Universal, había creado el ahora tan elogiado maquillaje del monstruo (mi pequeña contribución consistió en los tornillos a ambos lados del cuello). Mientras yo trabajaba con los otros actores, durante un momento en que el monstruo aún no había "cobrado vida", Lugosi no paraba de repetir que

Karloff aportó una dignidad y una presencia al Monstruo de Frankenstein que inicialmente Lugosi había creído eran imposibles de conseguir.

Años después de su negativa inicial a interpretar el monstruoso personaje concebido por Shelley, Lugosi se puso las cicatrices en *Frankenstein y el hombre lobo* cuando su carrera ya iba cuesta abajo.

estaba harto, que nadie le obligaría a interpretar a un idiota que gruñía y balbuceaba y que cualquier extra alto y corpulento podía ser el monstruo. "En mi país yo era una estrella, y no voy a ser un espantapájaros aquí", repitió varias veces.»

Fue durante este período cuando se creó y desarrolló el aspecto del monstruo tal y como lo conocemos ahora, un hecho repetidamente negado por la Universal.

«Se han dicho y escrito muchas cosas sobre cómo Jack Pierce trabajó tres horas casi cada noche durante tres semanas mientras creaba el maquillaje de monstruo para Karloff –declaró Florey–. Pierce afirmó que fue corriendo a buscar un ejemplar del libro de Shelley en cuanto le adjudicaron el papel a Karloff porque necesitaba una descripción del monstruo (que no había sido escrita).

»Jack Pierce creó el maquillaje del monstruo, desde luego, pero no para Karloff y no después de haber leído el libro; y tampoco necesitó tres meses y medio para esbozar sus ideas. El maquillaje fue concebido por Pierce y diseñado para la prueba de Bela Lugosi, y era idéntico al aplicado sobre los rostros de varios candidatos a conseguir el papel que hicieron la prueba, Karloff incluido. Alguien había decidido, quizá con propósitos publicitarios, olvidarse del experimento con Lugosi y anunciar la creación del mito Karloff-monstruo. Es posible que ésa fuera la razón oculta que provocó la misteriosa desaparición de mis dos bobinas montadas de prueba, que nunca han sido encontradas ni vueltas a ver por nadie, y que probablemente fueron destruidas.»

El destino quiso que Robert Florey tuviera muy poco que ver con la versión cinematográfica final de la novela. La Universal no sólo le apartó por completo del proyecto, sustituyéndole por el director James Whale y utilizando la adaptación de una obra de Peggy Webling escrita por John Balderston, sino que también le negó cualquier tipo de mención en los títulos de crédito de la película... salvo en la distribución fuera de los Estados Unidos, donde las copias atribuyen el guión a Florey y Garrett Fort.

Florey (izquierda) y Boris Karloff en un decorado de la serie televisiva de la NBC *Thriller*.

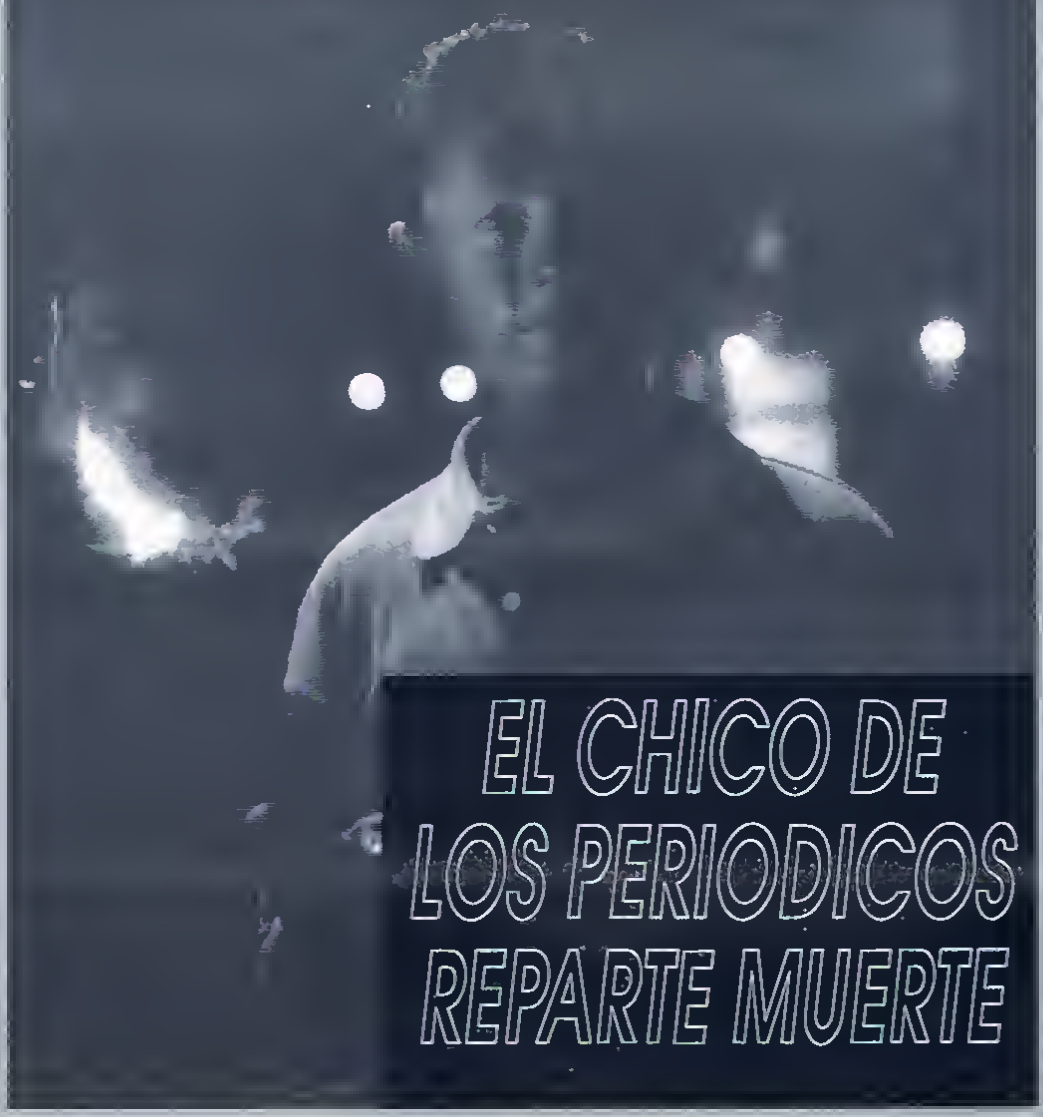
Actualmente Frankenstein y Drácula son considerados clásicos del género, pero Boris Karloff y Bela Lugosi siempre se vieron acosados por sus papeles como estrellas de esas películas. Irónicamente Lugosi, al que Florey describió como «un hombre de naturaleza lacónica y taciturna, que no se sentía nada a gusto con la clase de papeles que su aparición en *Drácula* (ídem) le obligó a interpretar posteriormente», encarnó al monstruo el año 1943 en *Frankenstein Meets the Wolfman (Frankenstein y el hombre lobo)*. En cuanto a Karloff, quedó totalmente encasillado en ese tipo de papeles y acabó alcanzando la fama como el señor indiscutible del cine de terror de Hollywood

Lugosi y su hijo descansando entre toma y toma en el plató de *Frankenstein y el hombre lobo*

Aquella prueba no fue la última vez en que Florey y Karloff trabajaron juntos. Treinta años después, los dos volvieron a encontrarse en la serie televisiva *Thriller*. Cuando los dos amigos empezaron a hablar de sus respectivas carreras, Karloff sonrió. «¿Por qué tú y Dick Schayer no escogisteis otra historia que no fuese *Frankenstein* en 1931? –preguntó–. ¡Mira lo que me hicisteis! Lo he sido todo, desde necrófago a zombi, momia y lo que quieras, y hoy vuelvo a ser un científico loco... En el aspecto financiero puede que mi carrera haya sido magnífica, pero en el artístico no ha sido demasiado variada ni satisfactoria. Pobre Bela... Era mi amigo, y siempre comprendí lo mal que lo pasó.»

¡NO ES UNA PELICULA DE TERROR!

por BRAM EISENTHAL



EL CHICO DE LOS PERIODICOS REPARTE MUERTE

Cuando se le presentó la oportunidad de tomar las actividades típicas que definen a un arquetipo muy amado por los estadounidenses y llevarlas a nuevas cimas asesinas, el productor Tom Berry no pudo rechazarla. El asesinato y la masacre no son cosas nuevas para Berry, quien junto con Allegro Films, una productora con base en Montreal, ya ha sido responsable en el pasado de *thrillers* como *Scanners II: The New Order* (*Scanners 2*, el nuevo orden, estrenada en vídeo por IVS), *Mindfield* (*Campo de espinas*, estrenada en vídeo por RCA), *Backstab* y *Deadbolt*, la película que ha llevado más lejos el tema del compañero de cuarto maléfico.

Pero con *The Paperboy* basada en un guión de David Peckinpah –sí, es el sobrino de Sam, por lo que lo mínimo que debemos esperar es una auténtica carnicería–, Berry y Franco Battista (presidente de Allegro y productor de *The Amityville Curse*) tenían un desafío entre manos: ¿cómo convertir la entrega de las noticias matinales de cada día en algo siniestro? Después de todo, los chicos que reparten los periódicos son modelos para los cuadros de Norman Rockwell, no asesinos psicópatas. También querían asegurarse de que el proyecto no se convertía en la típica psicopatía barata, y remodelaron el guión desarrollando un poco más al joven protagonista con vistas a evitarlo. «Le dimos más dimensiones –explica Berry–, y mucha profundidad, y también añadimos bastantes recovecos a su retorcida mentalidad.»

The Paperboy cuenta la historia de Johnny, interpretado por Marc Marut, un mucbacbo canadiense de catorce años, que desarrolla una auténtica obsesión por la joven y hermosa divorciada Melissa Thorpe (Alexandra Paul, vista en *Christine* [idem]). Johnny no está interesado sexualmente en ella, sino que la ve como una figura materna y quiere que cuide de él como cuida de Cammie, su hijita de ocho años (Brigid Lauren Tierney). Exteriormente nuestro jovencito es el perfecto «niño americano encantador», pero bajo esa fachada se oculta un hervidero de inseguridad, paranoia e ira decidido a convertir a Melissa en su mamá a toda costa y a liquidar a cualquiera que se interponga en su camino. De repente aparece el viejo amor de la secundaria de Melissa, Brian –interpretado por William Katt (*House* [*House, una casa alucinante*])–, quien se mete en el terreno de Johnny. La historia se pone en marcha, y la acción no tarda en dispararse.

La película está siendo dirigida por Douglas Jackson, un veterano realizador canadiense que ha dirigido largometrajes como *Whispers* (*Susurros de muerte*, estrenada en vídeo por CBS/FOX) y *Deadbolt* así como episodios de la nueva *Twilight Zone* y *Friday the 13th: The Series* en la televisión. En 1987 ganó un premio ACE por el episodio «Banshee» de la serie televisiva *Ray Bradbury Theater*, protagonizado por Peter O'Toole.

El reparto y el equipo técnico (salvo Paul, con el que tendremos ocasión de hablar después) están en un puerto deportivo del suburbio montrealense de Lachine, y ya hace rato que ha anochecido. Están rodando algunas de las secuencias de acción más importantes de la película en un enorme hangar donde se reparan embarcaciones, y aunque los dos millones de dólares de presupuesto y los veinticinco días de rodaje no permiten una gran abundancia de FX, los fans tienen garantizadas unas cuantas explosiones. Anoche se rodó una secuencia muy caliente en la que se veía estallar una embarcación, y esta noche Marc Desourdy, el doble de Katt, está a punto de ser rociado con gasolina a la que después se prenderá fuego... en varias tomas, de hecho.

«Esto puede terminar de dos maneras –explica el coordinador de especialistas John Walsb al equipo técnico–. La primera es que Marc empiece a rodar por el suelo y grite "¡Corten!", y entonces apagaremos las llamas. Si no necesita que las apaguemos, entonces el director se encargará de decidir cuándo acabamos.» Por suerte Jackson parece prestar gran atención a la seguridad de Desourdy, pero el especialista no da la impresión de necesitar ayuda y va de un lado a otro envuelto en llamas casi como si estuviera disfrutando de la experiencia.

Mientras se toma un descanso durante una pausa para «cenar» a la una de la madrugada, Jackson admite que al principio le preocupaba un poco la naturaleza algo vidriosa de esta historia de niño asesino. «Pero Johnny tiene una razón para ser como es, y esperamos que el público sentirá una cierta simpatía hacia el –dice el director–. Quiere una familia que le ame, pero va muy lejos para obtenerla...»

Jackson también observa que ha evitado subrayar la tendencia a cometer actos violentos del niño. «Es una película de género, desde luego –admite–, pero en las primeras versiones del guión había escenas gratuitas.» Después explica que una de ellas giraba alrededor de una joven que se duchaba y de Johnny, que la observaba primero y después acababa sacándole la alfombrilla de debajo de los pies, haciendo que se golpeara la cabeza y muriese. Para previsible disgusto de los fans de las escenas de ducha con violencia, ahora la película reserva un final distinto y menos letal a esa joven.

Los productores se pusieron en contacto con Jackson para que dirigiera *The Paperboy* después de *Deadbolt*, que está considerada como su mejor película hasta el momento y, de hecho, todo el equipo creativo de esa película fue vuelto a contratar para que trabajase en el nuevo proyecto. El director se muestra muy claro a la hora de hablar de la atracción que siente hacia el terror. «Me da una oportunidad de hacer cine puro y de usar los elementos básicos del cine –explica–. Técnicamente, en términos de efectos, objetivos y ángulos de cámara, intento evitar cualquier uso prosaico de la cámara en términos de las escenas de terror y suspense. La cámara es el punto focal, y la iluminación es crucial.» Jackson alaba al director de fotografía Rodney Gibbons, quien ha trabajado en títulos del género como *My Bloody Valentine* (*San Valentín sangriento*), *Scanners II*, el *nuevo orden* y *Blind Fear*. «Es un cámara maravilloso y domina a la perfección las técnicas de rodar cámara en mano.» Jackson describe la atmósfera visual

Visto lo que hace Marc Marut en *The Paperboy*, confiar en las noticias de la tele quizá no sea tan mala idea después de todo

Si a Cammie (Brigid Lauren Tierney) no le gusta ver a Johnny en un ataúd, él está más que dispuesto a dejar que la niña se ponga en su lugar...

de la película como «un realismo estilizado que se ha conseguido mediante los ángulos de cámara, la iluminación y una utilización nada convencional de los objetivos».

El director tampoco se muerde la lengua a la hora de elogiar a sus actores. «Es el mejor trabajo interpretativo que le he visto hacer jamás a Alexandra –se entusiasma–. Está soberbia en las escenas de acción, al igual que William Katt.» Berry está de acuerdo, y observa que todo el mundo esperaba que Paul hiciera un buen trabajo, «pero todos hemos quedado altamente impresionados al ver cómo superaba nuestras expectativas».

Los elogios más sinceros de Jackson son los que reserva para Marut, quien debuta en el campo del largometraje después de haber trabajado en la televisión canadiense. «Esta demostrando ser un joven con mucho talento que esta disfrutando enormemente con el papel –dice el director–. Es capaz de estar tan concentrado a las seis de la mañana como en las horas centrales del día. La historia y el papel de Johnny tienen mucha fuerza y muchos niveles, y son interesantes porque unen la sutileza con lo aterrador, y eso es lo que más me atrajo. La relación entre Johnny y Melissa es fascinante y retorcida, conmovedora y divertida. La están manejando muy bien.»

Katt no tarda en llegar al rodaje, con la cara manchada de grasa para la próxima escena; pero puede concederoos un rato para que nos sentemos en su remolque a charlar sobre *The Paperboy*, su primera película del género desde que Sean Cunningham le pidio que hiciera una aparición en *House IV*. «Más o menos fue un favor que le hice a Sean, pero lo pasé bien –dice respecto a su breve aparición. El actor se vio involucrado en el nuevo proyecto después de haber trabajado en *Distant Cousins*, un *thriller* de la CBS producido por Pierre David, el productor ejecutivo de *The Paperboy*–. Pierre me telefoneó y me dijo que tenía un papel que le parecía iba a interesarme. Leí el guión y me recordó a *The Bad Seed*, que era un excelente *thriller* psicológico.»

Aunque su historial también incluye un papel importante en *Carrie* (ídem), de Brian De Palma, interpretado a comienzos de su carrera, Katt afirma no sentir ninguna lealtad especial hacia el género. «Demonios, si me hubieran ofrecido una comedia también habría aceptado el papel», dice. Lo que le interesa de las películas de terror sobrenatural como *House, una casa alucinante* es «que te permiten interpretar a un tipo real en una situacion absurda... que es lo que se me da mejor como actor». Katt observa que *The Paperboy* le ofrece un sólido papel de secundario, pero se une a su director en las alabanzas a Marut. «Esta claro que el exito o el fracaso de la película depende de su interpretación –dice Katt–. Yo le apoyo en todo momento e intento añadir lo que puedo para que sirva como contrapunto a su papel, y tambien trato de apoyar en todo lo posible a Alexandra, que es una actriz soberbia.» Katt no quiere revelar si su personaje muere, aunque al menos ya sabemos que hay una secuencia en la que parece un fósforo encendido.

Cuando el chico de los periódicos arde de ira, siempre hay alguien que acaba chamuscado...

Photos Copyright 1994 Allegro Films

Con tantos elogios lloviendo sobre la joven cabeza de Marut, quizá vaya siendo hora de averiguar qué los motiva. Acercarse a ese remolque te pone un poco nervioso. Después de todo, Jackson dijo que su interpretación era un número Jekyll-Hyde realmente soberbio... ¿Nos encontraremos con un adolescente chiflado capaz de fascinarte en un momento y degollarte al siguiente? ¿Valora en algo las vidas de los entrevistadores? Pero no hay por qué preocuparse, ya que no hace falta mucho tiempo para comprender que este jovencito es muy especial: Marut es educado, afable y muy inteligente. Posee un encanto muy superior al que podría esperarse en alguien de su edad y, aun así, está claramente emocionado ante la perspectiva de trabajar en su primer largometraje.

Nacido en Winnipeg, aunque actualmente vive en Ontario, Marut inició su carrera de actor en el montaje de *Les Miserables* de Toronto, donde interpretó a Gavroche cuando sólo tenía diez años. Se entusiasmo con el guión de *The Paperboy* nada más leerlo. «Me gustó muchísimo, especialmente las descripciones de las escenas –dice– En la primera escena mato a la señora Thorpe. Tiene la mano sobre el mando a distancia de la televisión y está viendo un vídeo de su hija o su nieta y, naturalmente, ésas son las personas que quiero se conviertan en mi familia porque me han tratado muy mal cuando era pequeño. Sólo ves su mano y entonces yo pulso el botón de pausa, hago girar el sillon y allí está ella con una bolsa de plastico alrededor de la cabeza.» Marut sonríe de oreja a oreja mientras describe la escena.

En lo que respecta a la faceta violenta de su joven personaje y la opost-

¿Otro caso de brutalidad policial... o se lo tenía bien merecido?

ción pública potencial que puede suscitar, Marut se apresura a defender la película. «Bueno, la violencia es inevitable –afirma–. Tenemos a un joven psicópata asesino, pero la película no es extremadamente violenta, por ejemplo, no se me ve matando a la señora Thorpe y sólo se ve el resultado final. También hay una escena en la que golpeo en la cabeza a mi padre con un palo de golf, pero se ha estado hablando de usar una sombra y no mostrar cómo recibe el golpe. De esa manera todo resulta más psicológico, más al estilo de una película de Alfred Hitchcock... En realidad la escena más violenta es la de esta noche, cuando me lanzo sobre Brian con un bate de béisbol y prendo fuego al embarcadero.»

Por sorprendente que pueda parecer, y a pesar de todos los actos de violencia que se le pide que cometa a Marut, su madre, Trish (que ha estado en el plató con él durante toda la producción) no ha tenido ningún problema con su participación en la película. «Sabía que yo lo pasaría en grande –sonríe Marut–. En esta película hay montones de acción, escenas como aquella en la que persigo a Melissa blandiendo un pico, y otras escenas del tipo que cuando las veo en la televisión siempre me hacen pensar que son muy espectaculares y que me encantaría interpretar esos papeles.»

En cuanto al peligro potencial de quedar encasillado, la perspectiva de interpretar a más asesinos en el futuro tampoco supone ningún problema para Marut. De hecho, en un episodio de la serie televisiva canadiense *The Judge* ya disparó contra su pequeña hermanastra. «Pero no quiero verme limitado únicamente a ese tipo de historias», dice.

Marut muestra poseer unos conocimientos que van mucho más allá de los que se espera encontrar en alguien de su edad cuando comenta aspectos técnicos de la dirección, el trabajo de los especialistas y los ángulos de cámara utilizados en esta película. También se ha visto involucrado en la mecánica del rodaje: hace varios días una gran estructura metálica se desprendió de repente y el joven actor logró apartarse de un salto una fracción de segundo antes de que le cayera encima. Ahora se ríe, pero...

Un poco más avanzada la semana llega el momento de visitar otro exterior, una casa de finales de siglo que se encuentra en el elegante suburbio de Westmount. La mansión fue comprada hace varios años por un descendiente de la familia Angus, los magnates del ferrocarril responsables de los primeros tranvías que tuvo Canada. No está muy cuidada, y el ambiente resulta adecuadamente lúgubre para la escena que van a interpretar Paul y Frances Bay, toda una veterana de la pantalla que interpreta a la señora Rosemont, la anciana bruja titular de la localidad. Cuando **FANGO** consigue hablar con la bermosa actriz también es muy tarde,

«Johnny tiene una razón para ser como es, y esperamos que el público sentirá una cierta simpatía hacia él.» —Douglas Jackson, director

más de la una y media de la madrugada.

Paul es guapísima, como ya sabrán quienes la hayan visto en la serie televisiva *Baywatch (Los vigilantes de la playa)*, y aunque cumplió los treinta años durante el rodaje, no está muy diferente de como se la veía hace diez años en *Christine*. Paul se sintió atraída por el proyecto porque, para variar, no tenía que interpretar a la novia o amiguita de nadie. «Esa clase de papel suele proporcionar el elemento femenino de la historia, pero no tiene mucha importancia –dice–. Esta vez William Katt interpreta ese papel, que normalmente corresponde a una mujer... Yo diría que el verdadero protagonista es Marc, aunque el hecho de que Melissa sea la heroína hace que toda la acción gire alrededor de su personaje.»

Después de haber hecho su debut cinematográfico en *Christine*, Paul ha interpretado numerosos papeles tanto en el cine como en la pequeña pantalla. Trabajar con Katt ha resultado una experiencia muy interesante para ella, dado que Paul trabajó con su madre, Barbara Hale, en varios telefilmes de Perry Mason a finales de la década de los años ochenta. *The Paperboy* es la primera incursión de Paul dentro del género desde que el temible automóvil imaginado por Stephen King desarrollo una personalidad siniestra, y la actriz observa que evita conscientemente los proyectos de naturaleza claramente violenta. «Estoy segura de que a **FANGORIA** le gustaría verme hacer algo borripilante y sangriento –dice–, pero yo nunca querré interpretar ese tipo de papeles, no solo porque odio la violencia sino también debido al maquillaje... Es demasiado agotador y exigente.»

Pero no le importaría trabajar en otra película de terror, siempre que no fuera demasiado sangrienta. «Las escenas sexuales no me molestan tanto –dice, para gran alivio de todos los varones del planeta–, pero la violencia me repele, especialmente si es innecesaria y no viene a cuento.»

En cuanto a directores del género, Paul dice que le encantaría trabajar con muchos de ellos «siempre que el guión fuese bueno», pero menciona específicamente a Stanley Kubrick como alguien cuya obra admira. También se une a sus compañeros a la hora de elogiar a Marut y recalcar la capacidad, madurez y enorme talento que ha demostrado poseer durante este rodaje. «Trabajar con él ha sido una experiencia tan placentera que a veces te olvidas de lo joven que es –dice–. Nos ha facilitado mucho las cosas a todos gracias a su manera de comportarse y a su capacidad para entender lo que se espera de él. Tiene un futuro realmente magnífico...»

Si la fama previa al estreno es un buen indicador del éxito, no cabe duda de que habrá que seguir con lupa la carrera de este chico. *The Paperboy* todavía no contaba con un distribuidor estadounidense en el momento de cerrar este número de **FANGORIA**, y los productores albergaban la esperanza de obtener alguna clase de exhibición cinematográfica antes de su lanzamiento en vídeo. Una cosa está clara: a partir de ahora, cuando vean al sonriente chico de los periódicos de su barrio siempre se preguntarán qué puede ocultarse tras esa fachada de bondad juvenil.

ALCHEMY, FULL MOON

Esta firma de FX hace prodigios con los bajos presupuestos, y da vida a cabezas encogidas, vampiros y otros engendros para Charles Band.

por ANTHONY C. FERRANTE

Sutehk (interpretado por Jake McKinnon), la gran amenaza de *Puppetmaster 4*, se alza sobre sus creadores: (de izquierda a derecha) Jon Fedele, Michael Deak, Wayne Toth y Dave Perteet

Fotos de FX Contra el Alchemy

Mientras el sol se va poniendo lentamente y pinta el cielo de rojo y los aviones pasan velozmente sobre un pequeño complejo industrial cercano a Burbank, Michael S. Deak sostiene en la mano una delgada ganzua y nos obsequia con una demostración de lo facil que resulta forzar la cerradura de un coche en su aparcamiento. Es una lección aterradora en el descubrimiento de lo vulnerable que es en realidad tu vehículo, ya que Deak abre la camioneta de este corresponsal de **FANGO** en menos de un minuto. Pero despues se siente muy frustrado cuando su ganzúa no le permite obtener acceso al interior de su viejo y maltrecho Blazer. «Está muy oxidado, y por eso no consigo abrirlo», dice Deak mientras se desplaza al lado derecho del vehículo, donde acaba consiguiendo forzar la cerradura de esa portezuela.

Aunque todo esto podría crear la impresion de que Deak –el presidente de Alchemy FX–, dispone de mucho tiempo libre, no es mas que uno de los pasatiempos que él y su equipo comparten para aliviar la tensión innecesaria. «Tienes que hacer este tipo de cosas –dice–. Puedes llegar a estar demasiado absorbido por el trabajo, y hemos estado intentando tomarnos realmente en serio la norma de mantener una jornada laboral regular y no trabajar los fines de semana. Pero de vez en cuando el nivel de tensión acumulada llega a ser demasiado elevado, y entonces tienes que hacer algo al respecto.»

Alchemy llevo a la practica esta filosofía el año pasado mientras se trabajaba en *Dollman vs. the Demonic Toys* (*Dollman contra los juguetes asesinos*, estrenada en video por CIC) después de haber completado un grupo de juguetes malefícos para la pelicula que incluía un enorme muñeco Bebe Opsie-Daisy. «Cuando terminamos el Bebe Opsie gigante, lo que hice fue ponerme el traje y correr por el aparcamiento haciendo señas a los aviones –explica sonriendo Deak, cuyo latiguillo "Por el amor de Dios" puede oirse con frecuencia en los pasillos de Alchemy–. Me encantaba imaginarme a alguien en su primera visita a Los Angeles, con el avión volando bajo sobre el almacén y viendo ese bebe gigante que le saludaba con las manos... Era muy divertido.»

El nombre quizas aún no sea familiar, pero Alchemy FX es una de las firmas mas atareadas de la ciudad. También es toda una rareza en el negocio cinematográfico de bajo presupuesto de la actualidad porque la firma fue creada por Charles Band como empresa interna para proporcionar efectos especiales baratos destinados a las producciones directas-al-video que lanzan Full Moon y Moonbeam, sus productoras. Las dos divisiones tienen mas de veinticuatro películas en varias fases de produccion para el año 1994 (comparado con doce terminadas el año pasado).

«Para muchas firmas no resultaba nada pracuco –observa Deak–. Por aquel entonces, Charlie estaba trabajando con un monton de creadores de FX al mismo tiempo, pero producía tantas películas que, si quiere que le sea franco, la verdad es que una firma no era capaz de encargarse de todas y salir adelante con las sumas de dinero que él quería gastarse. Con nosotros, el factor riesgo se reduce bastante. Ya estamos instalados y preparados, y si necesitan algo vienen a vernos y lo hacemos. No tienen que buscar otra firma de efectos especiales, no tienen que preocuparse por sus presupuestos y disponen de un poquito mas de control, especialmente a nivel global porque no inflamos el presupuesto para cubrir esos costes. Todo el dinero va directamente a la pantalla.»

El proyecto más reciente de Alchemy es *Shrunken Heads*, dirigido

Y LA MAGIA VISUAL

por Richard Elfman. La película gira alrededor de tres chicos de gran corazón que pierden la cabeza a manos de unos matones asesinos del barrio, y que son resucitados bajo la forma de cabecitas vengadoras por un vendedor callejero que practica el vudu. «Creo que será la mejor película sobre cabezas encogidas que Full Moon distribuirá este año –dice Deak, quien presiente que los resultados serán decididamente originales, dado que Elfman debutó en el cine con una película de culto tan extraña e inclasificable como *Forbidden Zone*–. Tengo la esperanza de que las locuras y rarezas de Richard podrán ser traspasadas a la pantalla y que darán una atmósfera altamente original a la película.»

Los retrasos en la producción y los cambios de último momento crearon presiones adicionales durante el rodaje de *Shrunken Heads*, y varios de los extravagantes conceptos de Alchemy acabaron siendo suavizados para adaptarlos a las ideas de Elfman. En particular, unos cuantos maquillajes de zombi con ojos saltones de insecto concebidos por Wayne Toth fueron remodelados por Nick Marra, pues los productores temían que atrajeran un exceso de atención desviándola de las cabecitas protagonistas. «Casi todos los diseños de los zombis fueron vetados en favor de maquillajes mucho más básicos», dice Marra, quien también creó a Gunther, el muñeco montañista visto en la producción Moonbeam *Remote* (*Control remoto*, estrenada en vídeo por CIC).

Los diseños originales de las cabecitas creados por Alchemy, que fueron esculpidas por Mitch Vane, también sufrieron cambios. «Eran bastante horripilantes –dice Deak–. Habíamos tomado fotos de auténticas cabezas encogidas propiedad de Danny, el hermano de Richard, y las utilizamos como base. Hicimos una prueba con esos diseños tan grotescos, pero se acabó decidiendo que eran demasiado horribles y se nos pidió que hiciéramos que los chicos tuvieran un aspecto más normal, como si sus cabezas sólo se hubieran

El creador de FX Joe Podner contribuyó al zoológico de *Oblivion* aportando esta rareza espacial

Puppetmaster 4 añade toda una nueva gama de criaturas extrañas a los muñequitos imprescindibles en la serie.

empequeñecido y nada mas. Pero cuando hicimos eso, nos pareció que recordaban demasiado a meras cabezas cortadas; así que volvimos a hacer algo mas horripilante, con colas de caballo y rasgos exagerados que les daban una apariencia más de zombis, con lo que el resultado final ha quedado bastante más cerca del concepto original.»

Shrunken Heads se rodo en Los Angeles, pero la mayoria de peliculas de la Full Moon se han rodado en Rumania, donde se pueden obtener mejores valores de producción por la misma suma de dinero. Sin embargo, Deak observa que en algunas producciones recientes –como *Dark Angel*, los *westerns* espaciales *Oblivion* y su secuela, y la cuarta y quinta entrega de la serie *Trancers*, ambientadas en la Edad Media–, el rodaje en ultramar ha creado bastantes dificultades. «Rodar en Rumania resulta más difícil porque no están acostumbrados a las peliculas con muchos FX –dice–. Hay un montón de técnicos involucrados que pueden tener muchísimo talento en varias facetas del hacer cine, pero no están al corriente de las técnicas y del tiempo necesarios para obtener una secuencia de efectos especiales.»

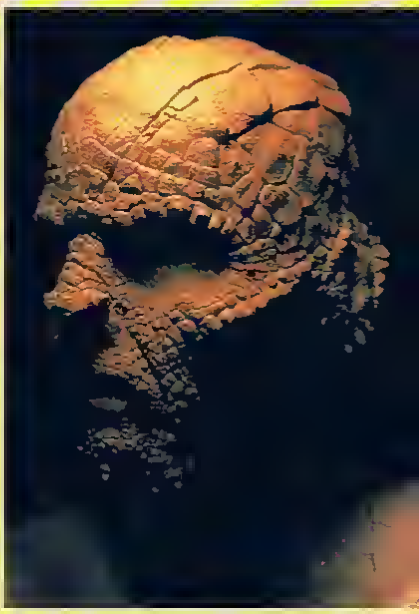
En cuanto a las peliculas de la serie *Trancers*, Deak observa que aunque incluyen montones de FX, muchas de las secuencias fueron eliminadas antes del rodaje o recortadas debido a problemas de producción, como ocurrió con las secuencias en las que aparecia una criatura vegetal llamada solonoide. *Dark Angel*, sobre un monstruo más o menos lovecraftiano que hace de las suyas en la Tierra, se enfrentó a problemas similares, aunque Alchemy se las arreglo para crear a su

Un manipulador se familiariza con un Sutehk de tres piezas en el probador de Alchemy.

«No estamos haciendo nada que nos vaya a proporcionar un Premio de la Academia, pero intentamos hacerlo todo lo mejor posible con el tiempo y el dinero de que disponemos.» —Michael S. Deak

Photo/Nick Marra

En el momento de cerrar este número, aún no estaba claro si los maquillajes que Nick Marra creó para Meg Foster y A.J. D'Amato en *Shrunken Heads* aparecerían en el montaje definitivo de la película.



Esta escultura hecha por Marra para el temible Ojo Rojo de *Oblivion*, muestra todos los rasgos del villano salvo el que le ha dado su nombre.

borrible protagonista y proporcionar unos cuantos momentos de sanguinolencia.

«Empezó siendo una de nuestras películas de FX más ambiciosas, pero los recortes acabaron dejándola en casi nada –dice Deak, quien observa que trabajar con el veterano actor Nicholas Worth (*Darkman* [idem]) fue uno de los aspecto más interesantes y atractivos del proyecto–. Creamos un par de cuerpos con las piernas despellejadas y sin carne mostrando los huesos desde las caderas, y también creamos una escena en la que el Ángel Oscuro le arranca la columna vertebral a un matón. El Ángel Oseuro es un demonio hembra con cuernos y uñas muy largas que va de un lado a otro matando gente.»

La producción más ambiciosa y que sufrió menos recortes de la que se ha encargado Alchemy quizá fuese *H.P. Lovecraft's Lurking Fear*, también rodada en Rumanía con el guionista/director C. Courtney Joyner al frente del proyecto y Jeffrey Combs y Ashley Laurence como protagonistas. Deak quedó especialmente satisfecho de los cadáveres góticos creados por Toth, quien describe los diseños como «un cruce entre los morlocks de *Time Machine (El tiempo en sus manos)* y el estilo de Frank Frazetta» «Las criaturas tienen un aspecto general humanoide que parece funcionar muy bien en la pantalla –dice Deak–. Tengo muchas ganas de ver la versión completa.»

Otra estrategia que la Full Moon se ha acostumbrado a utilizar recientemente es la de aprovechar al máximo los decorados y equipos técnicos rodando secuelas de manera simultánea. Además de los proyectos ya mencionados, Alchemy también ha trabajado en las entregas cuarta y quinta de la serie de los Muñecos Asesinos y en la segunda y tercera del vampiro Radu. La firma de FX creó un impresionante maniquí tamaño Pumpkinhead llamado Sutehk para las películas de los muñecos dirigidas por Jeff Burr: la criatura gobierna la Cuarta Dimensión, y ha insuflado nueva vida en esta serie que al principio parecía tener tan pocas probabilidades de llegar a serlo.

«Una de las cosas que más me gustan de Full Moon es que es un auténtico laboratorio experimental en todo lo referente a diseños e ideas, porque a los guionistas siempre se les ocurren ideas de lo más disparatado», dice Toth, quien desempeñó las funciones de diseñador principal y supervisor de construcción en ambos pares de secuelas.

Sutehk mide 2,5 metros de altura y fue concebido para obtener la apariencia de un títere de varillas, no del hombre con un traje que era en realidad. Para crear ese aspecto, el monstruo fue diseñado con una joroba a fin de que el manipulador Jake McKinnon pudiera esconderse debajo de la capa de Sutehk. «Toda la estructura quedaba sujeta delante de mí, por lo que era una experiencia muy distinta a la de estar metido dentro de un traje –explica McKinnon–. Resultaba un poco incómodo y tenías limitaciones en algunos movimientos, pero la gran diferencia estaba en que la cintura y los brazos eran tan delgados que resultaba imposible que hubiera alguien dentro. El productor no quería un hombre con un traje, así que tuvimos la idea de usar ese concepto.»

Vagar por entre los buesos esparcidos en la Cuarta Dimensión llevando ese traje de veinte kilos de peso resultó ligeramente difícil para McKinnon, aunque observa que la mayor parte del peso quedaba encima

Fotos: Copyright Full Moon

El vudú da vida a las cabecitas en *Shrunken Heads*, pero Alchemy tuvo que encargarse de todo fuera del encuadre

de sus hombros. «Básicamente, lo peor era la visión –dice–. Tenía que exagerarlo todo para que pudiera ser captado por la cámara. Cuando llevaba los brazos totalmente estirados, tenía la sensación de que estaba arañando el techo con ellos a pesar de que apenas se estaban moviendo.»

Las raíces de las películas de los Muñecos Asesinos se encuentran en los FX monstruosos tradicionales, pero Deak observa que las dos secuelas vampíricas proporcionaron auténticas oportunidades para ensayar sanguinolencias. «Probablemente sean las películas más sangrientas que he visto en mucho tiempo, y las dos son auténticos baños de sangre», dice Deak, quien siente un cariño especial por una secuencia del comienzo de *Bloodstone: Subspecies II* (*Radu, aullidos en la noche*, estrenada en vídeo por CIC) en la que la cabeza decapitada del vampiro Radu se vuelve a unir al cuerpo por sí sola al estilo *The Thing* (*La cosa*).

Tal y como se esperaba, el rodaje en Rumania planteó algunos problemas a Toth y Norman Cabrera, especialmente debido a las dificultades para obtener material y lo difícil que llegó a ser volver a rodar secuencias clave de las películas cuando sólo había una creación de FX que destruir. «Al final de la tercera película hay una secuencia en la que el vampiro está ardiendo, cae desde lo alto del castillo y queda empalado en un árbol –dice Toth–. Teníamos que rodarla en dos exteriores distintos y hubo que prender fuego al muñeco un mínimo de cuatro o cinco veces, y al final toda la poliespuma estaba quemada, la peluca había desaparecido y la cabeza estaba prácticamente consumida. Ted quería volver a rodar la escena una vez más, pero ya no quedaba nada que filmar. "Sois unos chicos muy creativos –nos dijo–. ¿Podríais hacer una cabeza con alguna cosa?" Yo le dije que no podía hacer una cabeza con barro, así que Ted se fue a los remolques del servicio de comidas, volvió con dos barras de pan, las tiró encima de la mesa y dijo: "Haced algo con eso." ¡Y acabamos haciéndolo! Lo único que quedaba era una armadura de aluminio de la que sobresalía un poste, así que uní las dos barras de pan con cinta adhesiva, las coloqué al extremo del poste, las pinté de negro con un spray y pegué un montón de hierbajos encima. Eso fue lo que hicimos pasar por una cabeza, pero era un plano general y no quedó del todo mal.

«Cuando volvimos a los Estados Unidos –sigue explicando–, los chicos de la KNB se enteraron de lo de las barras de pan, y querían sacar una foto de toda la gente que trabaja en su taller inclinada encima de una barra de pan con una herramienta en la mano, como si estuvieran dándole forma... Nunca llegaron a sacar la foto, pero compraron las barras de pan.» Además de crear los FX, Toth y Cabrera (que forman parte del grupo de heavy metal 13 Ghosts) también tuvieron la oportunidad de aparecer delante de la cámara cuando Nicolaou necesitó un grupo rumano para una secuencia con música en vivo.

Crear FX para proyectos que se rodaban simultáneamente provocó unas cuantas situaciones algo confusas, lo que desde luego no tiene nada de sorprendente. «Mantener la continuidad en las dos películas de Radu fue un auténtico quebradero de cabeza –admite Toth–. Rodábamos partes de la misma secuencia

Melissa Behr descubre lo peligrosas que son las papillas supervitaminizadas en *Dollman contra los juguetes asesinos*

en distintos exteriores, a veces con semanas de intervalo entre una y otra, y no disponíamos de una cámara Polaroid. Tuvimos que hacer un esfuerzo de equipo y tratar de memorizar dónde se colocaba la sangre y en qué cantidad...» Otro proyecto Alchemy/Full Moon rodado reciente-

¡Sangre por un tubo al estilo Alchemy en *Bloodlust: Subspecies III*

mente en Rumania fue *Mandroid* (que ya cuenta con su secuela, *Invisible*). Este *thriller* de accion, que Deak dice recuerda bastante a las peliculas de John Woo, volvio a contar con McKinnon manejando a la criatura protagonista

Cuando se cerro este numero de **FANGORIA** aun quedaban unos cuantos contratos del calendario 1994 de la Full Moon por firmar, pero los planes actuales incluyen *Ragdoll*, otra historia de asesino en miniatura que esta vez cobra vida gracias a trozos de prendas de varios psicopatas de talla normal; *Puppet Wars*; y, potencialmente, la largamente esperada *Shadow Over Innsmouth*. Alchemy tambien ha estado muy ocupada con el programa de peliculas infantiles de Moonbeam, que incluye la que Deak opina es una de las mejores peliculas de la firma, *Control remoto*.

Trabajar con rodajes tan cortos y un tiempo de preproduccion tan limitado invita a pensar que la vida de los chicos de Alchemy es bastante dura, pero Deak observa que Band ofrece un grado de libertad que normalmente no se encuentra en las peliculas de estas caracteristicas. «Charlie siempre se ha portado muy bien con nosotros –dice Deak–. Nos ha dado mucha libertad para hacer las cosas lo mejor que podamos. Lo normal es que tengas que impresionar al productor y convencerle de que podras hacer lo que quiere, pero Charlie se limita a decirme cuanto dinero quiere gastarse en una pelicula y luego trabajamos dentro de esos parametros. Ademas tengo a gente excelente trabajando aqui, tipos como John Fedele, que ha estado conmigo desde el comienzo y casi todo el merito del trabajo manual es suyo porque desgraciadamente ahora apenas si puedo ocuparme de esas cosas. Mi objetivo ha sido contratar al mayor numero posible de gente con talento y mantener alto el nivel de produccion. No creo que estemos haciendo nada que asombre a los espectadores o que nos vaya a proporcionar un Premio de la Academia, pero intentamos hacerlo todo lo mejor posible con el tiempo y el dinero de que disponemos.»

El que Deak tuviera la oportunidad de ponerse al frente de Alchemy fue un resultado de su trabajo a las ordenes de John Buechler durante los dias de la Empire, una experiencia que a su vez habia sido resultado de la casualidad. «Estaba trabajando en una libreria e intentaba abrirme paso dentro del mundillo, y conoci a John Vulich, que por aquel entonces estaba trabajando para Buechler –recuerda Deak–. Bueno, fingi que formaba parte del equipo de FX para poder obtener comidas gratis. Les echaba una mano con los maquillajes y almorzaba con ellos. Pasado un tiempo empece a ocuparme de tantas cosas que cuando pensaron en contratar gente se dijeron: "Eh, ¿por que no contratamos a Mike?" Asi fue como empece... pura y simplemente para no morirme de hambre.»

> ***«Ted Nicolaou apareció con dos barras de pan, las tiró encima de la mesa y dijo: "Haced algo con eso."» —Wayne Toth***

A partir de ese momento Deak trabajo de manera continuada para Buechler, pero su metro noventa y cinco de estatura tambien le permitio encontrar un empleo lucrativo metiéndose dentro de trajes de monstruo. Sus interpretaciones mas notables incluyen la gargola y la momia en *Tales from the Darkside: The Movie* (*El gato infernal*); el monstruo de *Cellar Dweller* (*El morador de las tinieblas*, estrenada en video por IVE); Horn, el campeon de *Arena* (*Arena, el ring de las galaxias*, estrenada en video por CB); y Cosmo, el enorme alienigena de *Bad Channels*. Mas recientemente, Deak ha interpretado un papelito de policia traumatizado en *Return of the Living Dead III*.

Conseguir el puesto de suministrador de FX para la Full Moon supuso una sorpresa para Deak, pero antes de enfrentarse al desafio hablo con Buechler y otras firmas de FX para averiguar si algun amigo suyo podia reaccionar enfadándose por considerar que les quitaria trabajo. «Hable con Buechler, pero me dijo que iba a dirigir mas peliculas y que no dispondria de mucho tiempo en el futuro –dice Deak–. No queria quitarle los encargos, pero se lo tomó magnificamente. Ahora nos ayudamos el uno al otro prestandonos moldes y ese tipo de cosas. Es una situacion estupenda... No queria aceptar este trabajo si me parecia que eso iba a suponer el cabrear a alguien con quien habia trabajado en el pasado. Alchemy no compite de manera directa con ninguna otra firma, y lo que hacemos está reservado única y exclusivamente a las peliculas de Charles Band.»

Alchemy se dispone a cerrar sus puertas por hoy, y Deak observa que tienen un proyecto soñado que esperan obtenga luz verde de Full Moon algún dia, y que ya cuentan con esbozos de la criatura protagonista hechos por Christopher Robbins. «Se titularia *Mantelope*... mitad hombre, mitad antilope, cien por cien luchador contra el crimen –bromea–. Tenemos los diseños clavados en la pared porque es una pelicula que quizas hagan algún dia, aunque de momento todavia no han tomado ninguna decision al respecto. Se nos ocurrio cuando estabamos trabajando en *Mandroid*. ¿Qué se podia hacer despues de eso...? ¡*Mantelope*! Esperamos poder contar con Jeffrey Combs para que lo interprete, y Barbara Crampton podria ser Elke, su chica. No es que ella se convierta en un alce, claro [«elk» = «alce»], es que da la casualidad de que se llama asi...» Al igual que hizo mientras forzaba coches unas horas antes, Deak nos obsequia con su sonrisa más sincera y nos asegura con la maxima conviccion imaginable que todo lo que acaba de decir es verdad.

Claro que si trabajas para Full Moon, todo es posible.

Algunos de tus mejores amigos están esperando encontrarte

...¡En combate! Acaba con ellos, antes de que ellos acaben contigo

Ya está aquí Spellfire™, el excitante juego con los personajes, monstruos y hechizos de tu Juego de Rol favorito: Advanced Dungeons & Dragons. Fácil de aprender, el hacerse un maestro en el mismo para construir y conquistar mundos de fantasía es todo un reto.

Hay cuatrocientas cartas diferentes en la primera edición en castellano, todas ellas con las maravillosas ilustraciones de TSR... y habrán más cartas nuevas en el futuro. Colecciona más y más cartas, para hacerte más y más poderoso y estar mejor equipado para derrotar a quienquiera que te rete.

Un mazo doble, con ciento diez cartas (por sólo **1.875** pesetas) te permite empezar a jugar. Luego, los sobres potenciadores, con quince cartas cada uno (y por sólo **350** pesetas) te irán haciendo tan poderoso como quieras llegar a ser.

Spellfire y AD&D son marcas registradas de TSR Inc

JUEGOS ROL

SPELLFIRE

TSR